AGB-P-BZMP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

THE LEGEND OF ZELDA™
The Minish Cap™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 NINTENDO.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

Contents

Story	4	Items	16
The Characters	5	Game Over and Saving	17
Game Controls	6	The Heart Meter	18
Getting Started	8	Kinstone Pieces and Kinstone Fusion	19
Game Screen and Subscreens	10	Dungeons	20
Link's Moves	13	Figurines	22
Special Moves	14	Sword Techniques	22

Story

Long, long ago, evil spirits appeared in the land of Hyrule and just as the world was about to be cast in the darkest of shadows... the tiny Picori descended from the skies and bestowed on a courageous human a shining golden light and a single sword. This bravest of men used his wisdom and courage, his golden light and his sword to fight off the demons, and restore peace to the world.

The people were so grateful to the Picori that they began to hold a Picori Festival once a year. And then, long after, when the Picori have passed into legend...

Princess Zelda of the Kingdom of Hyrule comes to invite her childhood friend Link to go and see the Picori Festival with her. There is a legend in the land of Hyrule that goes...

"Just once in every 100 years, a secret door opens, and the Picori come to visit."

This year is that year in 100, and the festival is unusually grand.

A Sword-Fighting Tournament that calls to mind the heroes of legend is taking place at Hyrule Castle during the festival. This year's champion is a man by the name of Vaati. He wins the tournament with some ease, using dubious means that the brave men assembled there could not hope to match. And yet, not a single person knows this shadowy figure.

Exactly who could Vaati be? And what is he really up to...?

The Characters

Link

The hero of the story! On visiting the annual Picori Festival with Princess Zelda, he is asked by his grandfather to run an errand: to deliver to Hyrule Castle the sword that will be presented to the champion of the Sword-Fighting Tournament.

Princess Zelda

Princess of the Kingdom of Hyrule and a childhood friend of Link. She calls by at Link's house in order to visit the annual Picori Festival with him.

Ezlo

A mysterious creature that Link meets during his adventure. He chatters away noisily at Link. He can be quite self-centred, but he knows an awful lot.

Vaati

The champion of the Sword-Fighting Tournament held at Hyrule Castle. Appearing out of nowhere, he quite surprisingly wins the contest with some ease. Nobody in the town knows his identity. Could he be up to something...?

Game Controls

Press START, SELECT and the A and B Buttons simultaneously during game play to reset the game.

L L Button

Perform KINSTONE FUSION
Press this button when in front of someone or something with KINSTONE PIECES to perform Kinstone Fusion (p. 19).

Select a subscreen
Press this button when you are in a subscreen to move between the different screens (p. 11 and 12).

✚ Control Pad

Move
Walk in different directions.

Push
Press this button when facing a block or stone statue to push it in the direction you are facing.

Jump down
You can jump down any steps that you find above ground or in dungeons, provided there are no obstacles on the edge of them. Hold down the button in the direction you want to jump down in.

Change selections

R R Button

Action Button
Perform actions such as SPEAK, GRAB, ROLL and OPEN (p. 13 and 14).

Choose a subscreen
Press this button when you are in a subscreen to move between the different screens (p. 11 and 12).

A A Button

Use items
Use an item that you are equipped with.

Speak

Confirm a selection

SELECT SELECT

Talk to Ezlo (the cap)
Listen to what Ezlo (the cap) has to say.

START START

Open a subscreen
Open the subscreens to perform certain actions like changing the items you are using, consulting the map, or saving the game (p. 11).

B B Button

Use items
Use an item that you are equipped with.

Cancel a selection

Getting Started

Insert your THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ Game Pak into the Game Boy Advance™ and turn the power ON. Press START when the **Title Screen** appears.

On the **File Selection Screen**, choose the LANGUAGE option and press the A Button. In this game you can choose between five different languages (English, German, French, Spanish and Italian). Choose your language and press the A Button to confirm.

Choose a File

The file that you choose in the **File Selection Screen** (CHOOSE A FILE) will be the one that you use for the game. Use the ✚ Control Pad to select one of the three files and press the A Button to confirm your choice.

Name the File

If you are starting a new game, choose an empty file and press the A Button. The **Name Entry Screen** (ENTER A NAME) will appear. On this screen, you can enter a name with up to six letters. Use the ✚ Control Pad to place the cursor on the letters and the A Button to enter them. (Press the B Button or the ⇐ to erase a letter). When you have finished entering the name, choose END and press the A Button. Once you have named it, the process of creating the file is complete.

Start the Game

Start the game using the file you chose in the **File Selection Screen**. Select START and press the A Button to confirm.

Copy a File

You can copy a saved file into an empty file. After choosing the file, select COPY and press the A Button. You will now be taken to a screen that prompts you to choose where you want to copy the file to using the ✚ Control Pad. Choose the file where you want to place the copy and use the A Button to confirm your choice.

Erase a File

After choosing a file, select ERASE to delete it. A screen will appear asking whether you really want to delete the file. To confirm deleting the chosen save file, press the A Button. Press the B Button to cancel and get back to selecting the file you want to delete. If you would like to start a new game and all three files contain save data, you need to erase one of them.

1 Files cannot be recovered once you have deleted them.

Option Settings

Press the R Button after selecting a saved file to change the MESSAGE SPEED and ADJUST BRIGHTNESS in the **Options Menu** (OPTIONS). Once you have changed the settings, press the A Button to update them. You can change the settings as many times as you like.

Game Screen and Subscreens

The Game Screen

On this screen you control Link (the hero) to guide him through the adventure.

1 Heart Meter

Decreases whenever you suffer damage. Once it runs out, the game is over (p. 18).

2 Action Button

Displays the actions assigned to the R Button depending on the situation you are in (p. 13 and 14).

3 Items

The items you are currently equipped with. The icons on the right represent the items assigned to the A Button, and those on the left the items assigned to the B Button (p. 14 and 15).

4 Rupees

The number of Rupees (the precious stones used as Hyrulian currency) in your possession. The value of a Rupee depends on its size and colour.

The Subscreens

Pressing START during a game will pause the game and allow you to check the subscreens. Use the L and R Buttons to move between the screens. Press START again to return to the **Game Screen**.

ITEMS

1 Item List

An item that you want to use can be assigned here to either the A or the B Button. Here you can also either select new items or swap the ones in use. Choose an item with the ✚ Control Pad and then press the A or B Button to equip yourself with it. Then close the **Item List** and return to the **Game Screen** by pressing START.

2 Items in Use

The items shown are those you have equipped yourself with in the **Item List**. The icons on the right represent the items assigned to the A Button, and those on the left the items assigned to the B Button (p. 14 and 15).

3 Screen Selection

Press the L or R Button to change the pages and see the MAP and the QUEST STATUS (p. 12).

4 SAVE

Choose SAVE and press the A Button to save your progress in the game (p. 17).

QUEST STATUS

Shows the items that Link (the hero) has collected.

1 Collection List

Here are collectable items listed. You can see the number of PIECES OF HEART that you have collected in this screen.

Select TIGER SCROLLS (p. 22) and press the A Button to view the SWORD TECHNIQUES you have mastered. In the KINSTONE BAG, you can see the KINSTONE PIECES (p. 19) that you have in your possession.

Kinstone Bag Screen

Select the KINSTONE BAG and press the A Button to view its contents. Press the B Button to return to the QUEST STATUS.

2 Screen Selection

Press the L Button to go to the **Item List** (p. 11) and the R Button to go to the **Map Screen**.

3 SLEEP and SAVE

Selecting SLEEP and pressing the A Button will activate the **Sleep Mode**. In **Sleep Mode**, the LCD Screen is switched off, which reduces battery consumption (although some battery consumption will remain). To go back to the game from **Sleep Mode**, press SELECT and the L and R Buttons at the same time.

Select SAVE and press the A Button to save your progress in the game so far (p. 17).

Map Screen

Enables you to view the full map. To go to a more close-up detailed map, position the cursor in a particular area and press the A Button.

Link's Moves

Actions performed with the ✚ Control Pad

Walk

Walk in any of 8 directions.

Roll (✚ Control Pad and R Button)

Press the R Button while walking to roll.

Jump down

Jump down any steps that you come across, provided there are no obstacles on the edge of them.

Swim

Use the flippers to be able to swim. Use the A Button to increase your swimming speed and the B Button to dive.

Push

Push to move any ornaments and other objects you find in the dungeons.

Actions performed with the R Button

SPEAK / READ

Press the R Button when you get near other characters to have a conversation with them. You can also read signs and similar readable objects. Use the A, B or R Button and the ✚ Control Pad to move the displayed message forward.

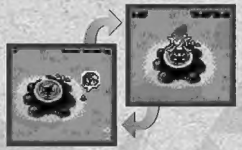
The B Button can be used to fast-forward the messages.

LIFT

Press the R Button when you get near some grass or any object to lift it up.

SHRINK or GROW

Climb onto a Picori Portal and press the R Button to make your body shrink. While small, press the R Button by the Picori Portal to go back to your original size.



OPEN

When you come into contact with something that can be opened, the R Button changes to OPEN.

GRAB (R Button)
DRAG (R Button while using the ✚ Control Pad)

When you come into contact with something that can be grabbed, the R Button changes to GRAB. Press the R Button while touching an object to grab it.

Now press the ✚ Control Pad in the opposite direction to drag the object.

Special Moves

Actions performed using items

Getting hold of an item allows you to perform special actions.

The term "Button" here refers to the Button (A or B Button) that you used to equip yourself with an item. Some actions cannot be performed in certain circumstances.

Draw In / GUST JAR

While pressing **the Button**, the hero will draw in air from the direction he is facing. Once you have finished swallowing air with the Gust Jar, release **the Button** to shoot out the air or the object that has been sucked up by the jar.

Jump / ROC'S CAPE

Press **the Button** to jump. Used to get across traps and dodge enemy attacks. Hold **the Button** to jump farther. If you have mastered the corresponding Sword Technique (p. 22), you will be able to perform a DOWN THRUST during your jump.

Dig / MOLE MITTS

Press **the Button** to dig into the ground and walls in front of you. But be careful -- there are some places where you cannot dig!

Illuminate / FLAME LANTERN

When you press **the Button**, a flame lights up in the lantern, enabling you to illuminate the space around you brightly. Press **the Button** again to put the flame out. You can also light the candlestick by touching it while the flame is lit up in the Flame Lantern.

Run / PEGASUS BOOTS

Press the ✚ Control Pad in the direction you want to go and hold **the Button** to run. This lets you run for as long as you are pressing **the Button**. If you have mastered the corresponding Sword Technique, you can launch a DASH ATTACK while you run.

Flip Over / CANE OF PACCI

When you press **the Button**, the Cane emits a whirling beam. This beam flips over anything that gets struck by it.

Items

SWORD

The main weapon used by the hero. Use it to attack enemies and cut up grass.

SHIELD

Helps you to block and repel enemy attacks. Some enemies cannot be defeated without a shield, and there are also times when it's important to defend yourself.

BOW and ARROWS

A powerful weapon that enables you to pick off enemies from afar, but no use to you once the arrows have run out.

BOOMERANG

Hit an enemy with this and you will stop him moving for a short period of time. You can also use it to draw in Rupees and other items that are out of your reach.

BOMB

Press **the Button** and a bomb is placed on the ground. Use the R Button to shoulder or throw any bombs that you have put down.

OCARINA OF WIND

Playing the ocarina allows the hero to be transported to a WIND CREST. Choose a destination and press the A Button to confirm it.

BOTTLE

Store things in empty bottles so that you can use them later. You can carry up to four of them. Choose which bottles you want to carry on the **Item List** (p. 11).

KINSTONE BAG

A useful bag for carrying around KINSTONE PIECES (p. 19).

Adventure Note

There are lots of different ways to make use of the items. Why not try experimenting with some of them if you get stuck during the adventure?

Game Over and Saving

GAME OVER

The game is over when the hearts of your Heart Meter run out. Once the game is over, you will be asked whether you want to save or not (SAVE / DON'T SAVE) and then whether you want to CONTINUE or QUIT.

Saving

Saving from the Subscreens

During game play, you can save the game from the **Item List** (p. 11) and the **Quest Status Screen** (p. 12). You can save your possessions and other things and then carry on playing.

Saving when the game is over

Any items you had in your possession when the game is over will be saved. The place that you will resume from next time you play is also fixed.

Resuming a Game

When you resume a game that you have quit, you will not be able to start from the place you were when you saved. If your Heart Meter was not completely full when saving, it won't be filled up when you resume the game.

Adventure Note

If you come a cropper during the adventure, try seeing what happens when you put certain things in a bottle and carry them around with you…

The Heart Meter

What the Heart Meter tells you!

The hero's life is shown in the form of hearts. The hearts decrease whenever you suffer damage, and the game is over when you lose all of your hearts.

Restoring your life

Pick up a heart to restore it
If your life goes down, you can restore it by taking a heart.

Restore it by finding a fairy
Catch a small fairy to restore four hearts worth of life.

Restore it with a potion
Somewhere in the world is a shop selling potions capable of restoring hearts. You can't buy potion unless you have an empty bottle (p. 16) to put it in.

HEART CONTAINER and PIECES OF HEART

Your Heart Meter goes up when you get a HEART CONTAINER. Collect four Pieces of Heart to make a Heart Container. You can check out the number of Pieces of Heart you have collected in the QUEST STATUS (p. 12).

Piece of Heart

Heart Container

Kinstone Pieces and Kinstone Fusion

Matching Kinstone Pieces

In this world, you will find something known as Kinstone Pieces, which are said to bring happiness.

It seems that two Kinstone Pieces will sometimes join together to make a perfect fit. Joining together two Kinstone Pieces is known as KINSTONE FUSION. They say that happiness will fall into the lap of anyone in possession of Kinstone Pieces that fit together.

Where will I find Kinstone Pieces?

Kinstone Pieces are scattered all over the world. There are lots of different ways to get your hands on them, including:

- Cutting up grass
- Getting them from other people
- Finding them in treasure chests

Try your hand at Kinstone Fusion

A bubble will appear when you get near someone or something that you can perform a Kinstone Fusion with. Press the L Button to go to the **Kinstone Fusion Screen**.

What actually happens when I do a Kinstone Fusion?

If a Kinstone Fusion is successful, something will happen somewhere. You can check the **Map Screen** to find out where things have happened.

Adventure Note
Not only people can perform Kinstone Fusion. Check carefully, wherever you are!

Dungeons

Dungeons and Dungeon Maps

1 Floor Map

Shows the layout of the rooms on the level where you are currently located. Only the rooms you have entered will appear, but you can see all the rooms in the dungeons by getting hold of the DUNGEON MAP.

2 Level Map

Shows the level in the current dungeon. If you have a COMPASS, levels where bosses are, will be marked with a skull.

3 Dungeon Items

Shows Dungeon Items that you got in the dungeons, such as DUNGEON MAP, COMPASS, or a BIG KEY.

Dungeon Items

DUNGEON MAP

Once you get it, you will be able to tell the location of all the rooms in the dungeons.

COMPASS

Information such as the location of dungeon bosses and treasure chests will appear on the Dungeon Map.

SMALL KEY

You'll need this to open locked doors in the dungeons. It will disappear when you've used it once.

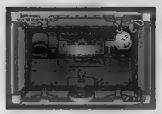
BIG KEY

Doors to rooms with bosses will only open with this key.

Adventure Note
The dungeons get more difficult as the adventure goes on. Consulting the Dungeon Map when you get stuck is a basic part of the adventure.

Figurines

Somewhere in the town is NITENDO, a shop that makes figurines. You can get figurines by playing the Lottery at NITENDO. Can you collect every single one of the figurines?



MYSTERIOUS SHELLS

To play the lottery machine, you will need MYSTERIOUS SHELLS. You can play the Lottery with just one Mysterious Shell, but your chances of obtaining the figurines that you don't yet have will be higher if you use a lot of Mysterious Shells at once. You can see the number of Mysterious Shells in your possession in the **Collection List** (p. 12).

Sword Techniques

What are the Sword Techniques?

In various parts of the world, you will find master swordsmen of the Swiftblade School. They will teach the hero a number of different SWORD TECHNIQUES. You can view the Sword Techniques you have mastered from the TIGER SCROLLS in the STATUS QUEST.

There are lots of Sword Techniques for you to learn!

[0603/UKV/AGS-B]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

Die Geschichte 24
Die Charaktere 25
Steuerung 26
Zu Beginn 28
Spielbildschirm und Untermenüs 30
Links Aktionen 33
Spezielle Aktionen 34
Items 36
Game Over und Speichern 37
Die Energieleiste 38
Glücksfragmente und Fragmente vereinen 39
Dungeons 40
Figuren 42
Die Schwertkunst 42

Die Geschichte

Vor langer, langer Zeit erschienen im Land Hyrule böse Geister. Und gerade als es schien, dass die Welt den Schatten anheim fallen würde… stiegen die winzigen Minish vom Himmel herab und gaben einem Menschen mit aufrechtem Herzen gold schimmerndes Licht und ein Schwert an die Hand. Der Mutigste der Menschen verwandte all seinen Mut, das goldene Licht und das Schwert, die Dämonen zu besiegen und dem Land wieder Frieden zu schenken.

Die Menschen waren den Minish so dankbar, dass sie ihnen zu Ehren fortan einmal im Jahr das Minish-Fest feierten. Viele Jahre waren seitdem ins Land gegangen. Die Minish waren nurmehr Legende…

Da kam es, dass die junge Prinzessin Zelda von Hyrule ihren Freund Link bittet, sie auf das Minish-Fest zu begleiten. Diesem Fest liegt eine Legende zugrunde, die da sagt… „Alle 100 Jahre öffnet sich ein geheimes Tor und die Minish kommen zu Besuch."

Dieses Jahr ist ein solches Jahr und das Fest ist größer denn je.

Auf Schloss Hyrule findet im Rahmen des Festes ein Schwertkampf-Turnier statt, das den Helden der Legende gedenken soll. Der diesjährige Gewinner trägt den Namen Vaati. Er gewinnt das Turnier mit erstaunlicher Leichtigkeit, denn er setzt höchst dubiose Mächte ein, denen die wackeren Turnierteilnehmer nichts entgegensetzen können. Und trotz seiner ungeheuren Fähigkeiten ist er ein gänzlich Unbekannter.

Wer oder was ist dieser Vaati? Könnte er auf irgendetwas aus sein…?

Die Charaktere

Link

Er ist der Held dieser Geschichte! Bevor er mit Prinzessin Zelda das Minish-Fest besucht, wird er von seinem Großvater gebeten, das Schwert, das dem Gewinner des Schwertkampf-Turniers präsentiert werden soll, nach Schloss Hyrule zu bringen.

Prinzessin Zelda

Prinzessin von Hyrule und befreundet mit Link. Sie sucht Link in seinem Haus auf, weil sie mit ihm das jährliche Minish-Fest besuchen möchte.

Ezelo

Link trifft diese mysteriöse Gestalt im Laufe seiner Abenteuerreise. Er gibt Link ununterbrochen mehr oder weniger hilfreiche Tipps. Manche würden ihn als etwas wichtigtuerisch bezeichnen, doch er weiß wirklich sehr viel.

Vaati

Der Gewinner des Schwertkampf-Turniers, das auf Schloss Hyrule abgehalten wird. Er kommt aus dem Nichts und gewinnt das Turnier mit erstaunlicher Leichtigkeit. Niemand aus der Stadt kennt ihn. Könnte er einen hinterhältigen Plan haben…?

Steuerung

Drücke gleichzeitig START, SELECT und den A- und B-Knopf während Spiels, um das Spiel neu zu starten.

L-Taste

FRAGMENTE VEREINEN
Drücke die L-Taste, sobald du vor jemandem oder etwas stehst, der bzw. das GLÜCKSFRAGMENTE besitzt, die man vereinen kann (siehe auch S. 39).

Untermenü anwählen
Drücke die L-Taste innerhalb eines Untermenüs, um zwischen den verschiedenen Menüs zu wechseln (siehe auch S. 31 und 32).

Steuerkreuz

Laufen
Laufe in acht unterschiedliche Richtungen.

Schieben
Drücke das Steuerkreuz, wenn du vor einem Steinblock oder einer Steinstatue stehst, um sie in die Richtung zu schieben, in die du gerade schaust.

Herunterspringen
Du kannst in der Oberwelt und in Dungeons von Stufen oder kleinen Hochebenen herabspringen, vorausgesetzt es befinden sich keine Hindernisse an ihren Rändern. Halte dazu einfach das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt, in die du herunterspringen möchtest.

Auswahl ändern

SELECT

Ezelo (die sprechende Mütze) ansprechen
Höre dir an, was Ezelo, deine sprechende Mütze, dir zu sagen hat.

START

Untermenü öffnen
Öffne ein Untermenü, um unterschiedliche Aktionen auszuführen, wie zum Beispiel das Auswechseln von Items, das Aufrufen der Karte oder Speichern des Spiels (siehe dazu auch S. 31).

R-Taste

Aktions-Knopf
Führe unterschiedliche Aktionen aus, wie z.B. REDEN, GREIFEN, ROLLEN oder ÖFFNEN (siehe dazu auch S. 33 und 34).

Untermenü öffnen
Drücke die R-Taste innerhalb eines Untermenüs, um zwischen den verschiedenen Menüs zu wechseln (siehe S. 31 und 32).

A-Knopf

Items einsetzen
Setze ein Item ein, mit dem du dich ausgerüstet hast.

Reden

Auswahl bestätigen

B-Knopf

Items einsetzen
Setze ein Item ein, mit dem du dich ausgerüstet hast.

Auswahl widerrufen

Zu Beginn

Stecke dein THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™-Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance™ und schalte ihn ein. Drücke START, sobald der **Titelbildschirm** erscheint.

Wähle im **Hauptmenü** die Option SPRACHE und drücke den A-Knopf, um die Sprachauswahl zu öffnen. In diesem Spiel stehen fünf Sprachen zur Auswahl (Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch). Wähle mit dem Steuerkreuz eine Sprache aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Datei auswählen

Wähle im **Hauptmenü** (WÄHLE EINEN SPIELSTAND) eine Spieldatei aus, auf der du deinen Spielfortschritt speichern möchtest. Wähle mit dem Steuerkreuz eine der drei Dateien aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Namen eingeben

Startest du ein Spiel von vorn, dann wähle einen leeren Speicherstand und drücke den A-Knopf, um den **Namenseingabe-Bildschirm** (NAME EINGEBEN) aufzurufen. In diesem Bildschirm kannst du einen Namen mit maximal sechs Buchstaben eingeben. Wähle mit dem Steuerkreuz einen Buchstaben aus und drücke den A-Knopf, um ihn einzugeben. (Drücke den B-Knopf oder [←], um einen Buchstaben wieder zu löschen). Bist du fertig mit der Namenseingabe, dann wähle [OK] und drücke den A-Knopf. Sobald du einen Namen eingegeben hast, wird die Datei erstellt.

Das Spiel starten

Starte das Spiel, indem du eine Datei im **Hauptmenü** auswählst. Wähle die Option START und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Datei kopieren

Du kannst Spielstände in leere Dateien kopieren. Wähle im **Hauptmenü** eine Datei aus und drücke den A-Knopf. Wähle im nächsten Bildschirm die Option KOPIEREN und drücke erneut den A-Knopf. Daraufhin werden alle leeren Dateien eingeblendet, die noch zur Verfügung stehen. Wähle mit dem Steuerkreuz die Datei aus, in die du deinen Speicherstand kopieren möchtest und drücke den A-Knopf.

Eine Datei löschen

Du kannst einen Speicherstand LÖSCHEN. Wähle im **Hauptmenü** einen Speicherstand aus und drücke den A-Knopf. Wähle im folgenden Bildschirm LÖSCHEN aus und drücke erneut den A-Knopf, um die Datei zu löschen. Drücke den B-Knopf, um deine Auswahl zu widerrufen. Wenn du ein Spiel von vorn beginnen möchtest und alle drei Speicherplätze sind belegt, dann musst du einen löschen.

[!] Sobald ein Spielstand gelöscht wurde, ist er unwiderruflich verloren!

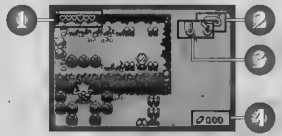
Optionen

Wähle im **Hauptmenü** einen Speicherstand an und drücke die R-Taste, um das **Optionsmenü** (OPTIONEN) zu öffnen und dort die TEXTGESCHWINDIGKEIT oder die HELLIGKEIT zu ändern. Wähle die gewünschte Einstellung aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Die Einstellungen können beliebig oft geändert werden.

Spielbildschirm und Untermenüs

Der Spielbildschirm

Auf diesem Bildschirm ist Link, der Held, zu sehen. Du steuerst ihn durch seine Abenteuerreise.



1 Energieleiste

Deine Energie wird angezeigt durch eine Reihe von Herzen. Hast du alle Energie verloren, ist das Spiel vorbei (siehe dazu auch S. 38).

2 Aktions-Knopf

Hier werden die unterschiedlichen Aktionen eingeblendet, die du durch Drücken der R-Taste ausführen kannst. Sie unterscheiden sich je nach Situation (siehe dazu auch S. 33 und 34).

3 Items

Die Items mit denen du dich momentan ausgerüstet hast. Das Symbol zur Rechten weist auf das Item hin, mit dem der A-Knopf belegt ist, und das zur Linken auf das Item, mit dem der B-Knopf belegt ist (siehe dazu auch S. 34 und 35).

4 Rubine

Die Zahl der Rubine (Hylianische Währung), die sich in deinem Besitz befinden. Der jeweilige Wert eines Rubins hängt von seiner Farbe und seiner Größe ab.

Die Untermenüs

Drückst du START während des Spiels, kannst du das Spiel pausieren und die unterschiedlichen Untermenüs einblenden. Drücke die L- oder R-Taste, um zwischen den einzelnen Menüs zu wechseln. Zum **Spielbildschirm** kehrst du von dort zurück, indem du START drückst.

ITEMS

1 Item-Menü

In diesem Menü kannst du dem A- oder B-Knopf jeweils ein Item zuordnen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes ein Item aus und drücke dann den A- oder B-Knopf, um dich damit auszurüsten oder die ausgewählten Items miteinander auszutauschen. Schließe dann das **Item-Menü** (ITEMS) und kehre zum **Spielbildschirm** zurück, indem du START drückst.

2 Items in Gebrauch

Hier sind die Items angezeigt, mit denen du dich im **Item-Menü** ausgerüstet hast. Das Symbol zur Rechten zeigt das Item für den A-Knopf an, und das zur Linken das Item für den B-Knopf (siehe dazu auch S. 34 und 35).

3 Menü-Auswahl

Drücke die L- oder R-Taste, um vom **Item-Menü** entweder zum **Karten-Menü** (KARTE) oder zum **Status-Menü** (STATUS) zu gelangen (siehe dazu auch S. 32).

4 SPEICHERN

Wähle SPEICHERN und drücke den A-Knopf, um deinen Spielfortschritt zu speichern (siehe dazu auch S. 37).

STATUS

Hier werden alle Items angezeigt, die Link, der Held, bisher gesammelt hat.

1 Sammel-Liste

Hier sind die Items zu sehen, die du bisher gesammelt hast. Du kannst hier die Zahl der gesammelten HERZTEIL(E) prüfen.

Wähle die SCHRIFTROLLE(N) DER SCHWERTKÜNST (siehe dazu auch S. 42) an und drücke den A-Knopf, um nachzusehen, welche Schwerttechniken du bereits gemeistert hast. Im GLÜCKSBEUTEL befinden sich die bisher gesammelten GLÜCKSFRAGMENTE (siehe dazu auch S. 39).

Glücksbeutel-Menü

Wähle den GLÜCKSBEUTEL an und drücke den A-Knopf, um den Beutel zu öffnen. Kehre zum **Status-Menü** zurück, indem du den B-Knopf drückst.

2 Menü-Auswahl

Drücke die L-Taste, um das **Item-Menü** (siehe dazu auch S. 31) zu öffnen und die R-Taste, um das **Karten-Menü** zu öffnen.

3 STANDBY und SPEICHERN

Wähle im **Status-Menü** STANDBY und drücke den A-Knopf, um den **Standby-Modus** zu aktivieren. Im **Standby-Modus** wird der LC-Bildschirm ausgeschaltet und der Batterieverbrauch wird reduziert (allerdings nicht gänzlich). Drücke gleichzeitig SELECT und die L- und R-Taste, um den **Standby-Modus** zu deaktivieren.

Wähle im **Item-** oder **Status-Menü** SPEICHERN und drücke den A-Knopf, um deinen Spielfortschritt zu sichern (siehe dazu auch S. 37).

Karten-Menü

Hier kannst du die gesamte Karte einblenden. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes ein bestimmtes Gebiet auf der Karte an und drücke dann den A-Knopf, um das Gebiet genauer zu betrachten.

Links Aktionen

Aktionen, bei denen das Steuerkreuz gedrückt werden muss

Laufen

Laufe in acht unterschiedliche Richtungen.

Rollen (Steuerkreuz und R-Taste)

Drücke die R-Taste und gleichzeitig das Steuerkreuz, um eine Rolle zu machen.

Herunterspringen

Springe Stufen herab, solange sie nicht an irgendeiner Seite blockiert sind.

Schwimmen

Verwende die Flossen zum Schwimmen. Drücke den A-Knopf, um schneller zu schwimmen und den B-Knopf, um zu tauchen.

Schieben

Schiebe Statuen oder ähnliche bewegliche Objekte in der Gegend herum.

Aktionen, bei denen die R-Taste gedrückt werden muss

REDEN / LESEN

Drücke die R-Taste, sobald du bei einem Spielcharakter stehst, um dich mit ihm zu unterhalten. Bist du nahe einem Schild oder ähnlichen beschrifteten Objekten, kannst du sie lesen. Drücke den A-Knopf, B-Knopf oder die R-Taste und das Steuerkreuz, um die nächste Textbox einzublenden. Drücke den B-Knopf, um den Text schneller einzublenden.

TRAGEN

Drücke die R-Taste, wenn du vor einem Busch oder einem ähnlichen Gegenstand stehst, um ihn hochzuheben.

KLEINER oder GRÖSSER

Stelle dich auf ein Minish-Portal und drücke die R-Taste, um zu schrumpfen. Willst du wieder groß werden, dann gehe zu einem Minish-Portal und drücke erneut die R-Taste.

ÖFFNEN

Sobald du vor einem Gegenstand stehst, den man öffnen kann, erscheint bei dem Symbol für die R-Taste das Wort ÖFFNEN.

GREIFEN (R-Taste)
ZIEHEN (R-Taste und gleichzeitig Steuerkreuz)

Sobald du vor einem Gegenstand stehst, den man greifen kann, erscheint bei dem Symbol für die R-Taste das Wort GREIFEN.

Drücke die R-Taste, um einen Gegenstand zu greifen. Willst du den Gegenstand ziehen, dann drücke zusätzlich das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung.

Spezielle Aktionen

Aktionen, die mit Hilfe von Items ausgeführt werden

Wenn du ein Item einsetzen kannst, bist du zu ganz besonderen Aktionen fähig.

Der Begriff „Knopf" bezieht sich im Folgenden auf einen der Knöpfe (A- oder B-Knopf), der mit dem jeweiligen Item belegt ist, mit dem du dich ausgerüstet hast. Manche Aktionen können nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden.

Ansaugen / MAGISCHER KRUG

Halte den **Knopf** gedrückt, um von dort Luft anzusaugen, wo du hinschaust. Hast du genug Luft angesaugt mit dem Magischen Krug, lass den **Knopf** los, um die Luft oder ein Objekt, das angesaugt wurde, wieder herauszuschießen.

Springen / GREIFENMANTEL

Drücke den **Knopf**, um zu springen. Mit dieser Fähigkeit kannst du kleine Abgründe überwinden oder manchen Gegnern ausweichen. Hältst du den **Knopf** eine Weile gedrückt, springst du weiter. Wenn du eine bestimmte Schwerttechnik erlernt hast (siehe dazu auch S. 42), kannst du die so genannte STURZATTACKE ausführen!

Graben / MAULWURFSHANDSCHUHE

Drücke den **Knopf**, um den Boden umzugraben oder Löcher in Wände zu schaufeln! Aber Vorsicht! Du kannst nicht überall graben!

Anzünden / LAMPE

Drückst du den **Knopf**, entzündest du die Lampe, so dass dich ein heller Lichtschein umgibt. Berühre eine Kerze mit der Lampe, um sie anzuzünden. Drücke den **Knopf** erneut, während die Lampe entzündet ist, um sie zu löschen.

Rennen / PEGASUS-STIEFEL

Drücke das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung und halte den **Knopf** gedrückt, um zu rennen wie der Wind. Du rennst, so lange du den **Knopf** gedrückt hältst. Wenn du eine bestimmte Schwerttechnik erlernt hast, kannst du den so genannten AUSFALL!

Umblasen / WIRBELSTAB

Drückst du den **Knopf**, schießt ein wirbelnder Lichtstrahl aus der Stabspitze. Alles, was von diesem Strahl getroffen wird, kippt dann um.

Items

SCHWERT

Dies ist die Hauptwaffe unseres Helden. Mit dem Schwert kann man so manche Gegner niederstrecken oder Gras mähen und vieles mehr.

SCHILD

Damit kannst du manche Attacken abwehren oder zurückprallen lassen. Manche Gegner kann man sogar einzig mit Hilfe des Schildes besiegen! Manchmal kommt man nur weiter, wenn man sich erst einmal verteidigt.

BOGEN

Mit dieser starken Waffe kannst du Gegner aus sicherer Entfernung erledigen. Aber ohne Pfeile ist diese Waffe leider nutzlos.

BUMERANG

Triffst du damit einen Gegner, ist er für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt und kann sich nicht bewegen. Du kannst aber auch mit dem Bumerang Rubine oder andere Gegenstände aus größerer Entfernung zu dir holen.

BOMBE

Drücke den **Knopf**, um eine Bombe zu legen. Du kannst sie aufheben, indem du die R-Taste drückst und dann erneut, wenn du die Bombe wegwerfen möchtest.

OKARINA DES WINDES

Spielst du auf der Okarina des Windes, wirst du von einem WINDMAL zum nächsten transportiert. Wähle das Windmal aus, zu dem du reisen möchtest, und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

FLASCHE

Darin kannst du nützliche Dinge aufbewahren. Im Laufe des Spiels kannst du maximal vier Flaschen finden. Wähle im **Item-Menü** (siehe dazu auch S. 31) aus, welche der Flaschen du einsetzen möchtest.

GLÜCKSBEUTEL

Dieses nützliche Item verwendest du, um darin GLÜCKSFRAGMENTE zu sammeln (siehe dazu auch S. 39).

Abenteurer-Tipp

In deinem phantastischen Abenteuer erwarten dich allerlei knifflige Rätsel! Probier ruhig mal ein paar deiner Items aus!

Game Over und Speichern

GAME OVER

Sobald alle Herzen deiner Energieleiste leer sind und du keine entsprechenden Vorkehrungen getroffen hast, ist das Spiel vorbei. Sobald das geschieht, wirst du gefragt, ob du das Spiel speichern möchtest oder nicht (SPEICHERN oder ZURÜCK) und anschließend, ob du das Spiel fortsetzen möchtest (WEITER) oder nicht (BEENDEN).

Speichern

Speichern in Untermenüs

Du kannst deinen Spielstand während des Spielens an zwei Orten speichern: im **Item-Menü** (siehe dazu auch S. 31) und im **Status-Menü** (siehe dazu auch S. 32). Öffne das jeweilige Menü, indem du START drückst, speichere und setze dein Spiel fort. So sicherst du deine Besitztümer!

Speichern bei Game Over

Alle Items, die du besitzt, wenn du besiegt wirst, werden automatisch gespeichert bei einem GAME OVER. Auch der Ort, an dem du besiegt wurdest, wird gespeichert.

Spiel fortsetzen

Wenn du ein Spiel fortsetzt, das du zuvor regulär beendet hast, wirst du nicht exakt von dem Ort aus weiterspielen, an dem du das Spiel gespeichert hast. Deine Energieleiste wird auch nicht frisch aufgefüllt sein, wenn sie das zum Zeitpunkt des Speicherns nicht war.

Abenteurer-Tipp

Du solltest für den Fall, dass du mal wieder auf die Nase fällst, vorsorgen, indem du irgendetwas Nützliches in eine Flasche füllst – sobald du eine besitzt, versteht sich…

Die Energieleiste

Was dir deine Energieleiste erzählt!

Die Energie des Helden wird in Form einer Reihe von Herzen dargestellt. Sobald du Schaden nimmst, verlieren die Herzen ihre Energie. Das Spiel ist vorbei, sobald alle Herzen leer sind.

Energie wiederherstellen

Herzen aufnehmen
Wenn deine Energie abnimmt, dann sammle kleine Herzen.

Fee aufsuchen
Finde eine kleine Fee, die vier Herzen deiner Energieleiste wieder auffüllt.

Elixier einnehmen
Irgendwo in dieser Welt gibt es einen Laden, der Elixiere anbietet, mit denen du deine Energie aufladen kannst. Aber du musst eine leere Flasche (siehe dazu auch S. 36) besitzen, um die Flüssigkeit dort aufzubewahren.

HERZ-CONTAINER und HERZTEILE

Deine Energieleiste vergrößert sich, wenn du einen HERZ-CONTAINER findest. Findest du vier HERZTEILE, erhältst du einen zusätzlichen Herz-Container. Die Zahl der bisher gesammelten Herzteile kannst du im **Status-Menü** überprüfen (siehe dazu auch S. 32).

Herzteil

Herz-Container

Glücksfragmente und Fragmente vereinen

Das Vereinen von Glücksfragmenten

In dieser Welt findest du immer wieder einmal die so genannten Glücksfragmente. Man sagt, sie bringen Glück.

Offenbar passen immer zwei Glücksfragmente zusammen und bilden ein so genanntes Glückssiegel. Der Vorgang, zwei Glücksfragmente zusammenzufügen, wird als FRAGMENTE VEREINEN bezeichnet. Es heißt, dass demjenigen, der Fragmente vereint, das Glück in den Schoß fallen wird.

Wo findet man diese Glücksfragmente?

Fragmente sind auf der ganzen Welt zu finden. Und es gibt unzählige Möglichkeiten, ihrer habhaft zu werden:

- Gras oder Büsche absäbeln
- Von Fremden schenken lassen
- In Schatztruhen finden

Versuch es doch einmal mit Fragmente vereinen!

Du erkennst Personen oder Gegenstände, mit denen du Fragmente vereinen kannst, an einer Blase, die erscheint, sobald du dich näherst. Drücke die L-Taste, um das **Fragmente-Vereinen-Menü** (FRAGMENTE VEREINEN) zu öffnen.

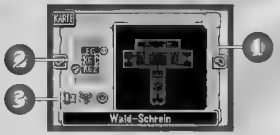
Was genau passiert denn beim Fragmente vereinen?

Wenn das Fragmente vereinen erfolgreich war, wird irgendwo irgendetwas passieren. Um Genaueres zu erfahren, öffne das **Karten-Menü**.

Abenteurer-Tipp
Nicht nur Personen können Fragmente vereinen! Beobachte deine Umgebung ganz genau!

Dungeons

Dungeons und Dungeon-Karten



1 Grundrisse

Hier wird der Grundriss des Stockwerks angezeigt, in dem du dich gerade aufhältst. Nur die Räume, die du bereits betreten hast, werden angezeigt. Erst wenn du die DUNGEON-KARTE findest, siehst du den Grundriss aller Räume des Dungeons.

2 Stockwerke

Hier siehst du die Stockwerke. Besitzt du einen KOMPASS, erscheint ein Totenschädel bei dem Raum, in dem sich der Endgegner aufhält.

3 Dungeon-Items

Hier werden die Items angezeigt, die du im Dungeon gefunden hast – also DUNGEON-KARTE, KOMPASS und der GROSSE SCHLÜSSEL.

Dungeon Items

DUNGEON-KARTE

Anhand der Karte erkennst du alle Räume des Dungeons.

KOMPASS

Besitzt du einen Kompass in einem Dungeon, siehst du, wo sich Schätze oder Endgegner befinden.

KLEINER SCHLÜSSEL

Du brauchst diesen Schlüssel, um Türen in den Dungeons zu öffnen. Er verschwindet, sobald du ihn verwendet hast.

GROSSER SCHLÜSSEL

Der Raum, in dem sich der Endgegner das jeweiligen Dungeons befindet, lässt sich nur mit diesem Schlüssel öffnen.

Abenteurer-Tipp
Je weiter du in dem Abenteuer vorankommst, desto schwieriger wird es! Solltest du in einem Dungeon nicht mehr weiterkommen, dann sieh dir die Dungeon-Karte an!

Figuren

Irgendwo in Stadt Hyrule befindet sich der so genannte MINITENDO-LADEN. Dort kannst du an der FIGUREN-LOTTERIE teilnehmen und Figuren gewinnen.
Schaffst du es, wirklich alle Figuren zu gewinnen?

MYSTERIÖSE MUSCHELN

Um an der Lotterie teilnehmen zu können, brauchst du MYSTERIÖSE MUSCHELN. Für die Teilnahme an der Lotterie reicht schon eine Mysteriöse Muschel, aber du hast mehr Chancen auf Figuren, die du noch nicht besitzt, wenn du mehrere Mysteriöse Muscheln auf einmal setzt. Sieh in der **Sammel-Liste** (siehe dazu auch S. 32) nach, wie viele Muscheln sich in deinem Besitz befinden.

Die Schwertkunst

Was ist die Schwertkunst?

An verschiedenen Orten dieser Welt triffst du auf Meister der Schwertkunst. Sie sind bereit, ihr Wissen zu teilen und bringen dir, dem Helden, eine Reihe unterschiedlicher Techniken bei. Öffne im **Status-Menü** die SCHRIFTROLLE(N) DER SCHWERTKUNST, um nachzusehen, welche Techniken du bereits beherrschst.

Es gibt viele unterschiedliche Techniken! Als wahrer Held solltest du sie alle lernen!

[0603/NOE-sw/AGS-B]

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

VULGÄRSPRACHE

DISKRIMINIERENDE INHALTE

DROGENMISSBRAUCH

ANGSTVERURSACHENDE INHALTE

SEXUELLE INHALTE

GEWALTDARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

L'histoire	44	Game Over et sauvegarde	57
Personnages	45	Energie vitale	58
Commandes	46	Fragments du Bonheur et Assemblage de Fragments	59
Commencer à jouer	48	Donjons	60
Ecran principal et sous-écrans	50	Figurines	62
Les mouvements de Link	53	Techniques d'épée	62
Actions spéciales	54		
Objets	56		

L'histoire

Il y a bien longtemps, des esprits maléfiques envahirent les terres d'Hyrule et le monde était en passe de sombrer dans les ténèbres… C'est alors que les Minish, petits êtres venus des cieux, firent don d'une lumière d'or et d'une épée à un homme courageux. Cet homme courageux, armé de la lumière d'or, de l'épée et d'une grande sagesse, combattit les démons et rétablit la paix dans le monde.

Pour exprimer leur gratitude, les gens d'Hyrule organisent chaque année une fête en l'honneur des Minish.

Bien plus tard, alors que les Minish sont devenus des êtres légendaires, la princesse Zelda du Royaume d'Hyrule invite Link, son ami d'enfance, à aller à la fête des Minish avec elle.

La légende dit que…

« Tous les cent ans, une porte secrète s'ouvre et les Minish se rendent sur les terres d'Hyrule. »

Cette année, c'est le centenaire et la fête est exceptionnellement grande.

Un tournoi en la mémoire des héros de la légende a lieu au Château d'Hyrule pendant la fête. Le vainqueur de ce tournoi se nomme Vaah. Il gagne sans grand effort, employant une technique douteuse. Personne parmi tous les valeureux participants ne parvient à lui arriver à la cheville. Nul ne connaît cet homme mystérieux.

Mais qui est donc Vaati ? Que manigance-t-il ?

Personnages

Link

C'est le héros de l'aventure ! Son grand-père lui a confié la mission d'apporter au Château d'Hyrule l'épée à remettre au vainqueur du tournoi de la fête des Minish. Il s'y rend accompagné de son amie d'enfance ; la princesse Zelda.

Princesse Zelda

La princesse du Royaume d'Hyrule est l'amie d'enfance de Link. Elle lui propose d'aller à la fête des Minish avec elle.

Exelo

Link rencontre cette mystérieuse créature qui s'adresse à lui sur un ton condescendant au cours de son aventure. Il n'est pas très sociable mais connaît vraiment beaucoup de choses.

Vaati

Il remporte le tournoi qui a lieu au Château d'Hyrule. La victoire sans peine de cet inconnu surprend tout le monde. Personne ne sait d'où il vient. A-t-il une idée derrière la tête ?

Commandes

Appuyez sur START, SELECT et les boutons A et B en même temps en cours de partie pour réinitialiser le jeu.

Bouton L

Assembler des Fragments du Bonheur
Appuyez sur ce bouton quand vous êtes en face de quelque chose ou de quelqu'un avec des FRAGMENTS DU BONHEUR pour effectuer un ASSEMBLAGE de Fragments (p. 59).

Sélectionner un sous-écran
Appuyez sur ce bouton lorsque vous êtes dans un sous-écran pour changer de page (p. 51 et 52).

Manette ✚

Se déplacer
Marcher dans toutes les directions.

Pousser
Appuyez sur ce bouton quand vous êtes en face d'un rocher ou d'une statue pour les déplacer.

Sauter vers le bas
Vous pouvez sauter depuis un endroit surélevé sur le terrain ou dans un donjon, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacle au-dessous. Maintenez le bouton enfoncé dans la direction où vous voulez sauter.

Faire une sélection

SELECT

Parler à Exelo (le chapeau)
Après avoir rencontré Exelo, appuyez sur ce bouton pour écouter ce qu'il a à vous dire.

START

Ouvrir un sous-écran
Cela vous permet d'effectuer des actions comme échanger l'objet que vous utilisez, consulter la carte ou sauvegarder la partie (p. 51).

Bouton R

Bouton d'action
Vous pouvez effectuer des actions telles que PARLER, SAISIR, ROULER et OUVRIR. (p. 53 et 54).

Choisir un sous-écran
Appuyez sur ce bouton pour naviguer entre plusieurs pages lorsque vous êtes dans un sous-écran (p. 51 et 52).

Bouton A

Utiliser des objets
Utilisez les objets avec lesquels vous êtes équipé.

Parler
Confirmer une sélection

Bouton B

Utiliser des objets
Utilisez les objets avec lesquels vous êtes équipé.

Annuler une sélection

Commencer à jouer

Insérez la cartouche de jeu THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ dans la Game Boy Advance™ puis allumez votre console. Appuyez sur START lorsque l'**écran titre** apparaît.

Sur l'**écran de sélection du fichier**, choisissez l'option LANGUE et appuyez sur le bouton A. Vous avez le choix entre cinq langues : anglais, allemand, français, espagnol et italien. Choisissez votre langue et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Choisir un fichier

Le fichier que vous choisissez sur l'**écran de sélection du fichier** (CHOISIR UN FICHIER) sera celui que vous utiliserez dans le jeu. Utilisez la manette ✚ pour choisir un des trois fichiers et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Nommer un fichier

Si vous commencez une nouvelle partie, choisissez un fichier vide et appuyez sur le bouton A. L'**écran d'entrée de nom** (ENTRER UN NOM) s'affiche. Vous pouvez alors entrer un nom de six lettres maximum. Choisissez les lettres avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Appuyez sur le bouton B ou sélectionnez ⟵ pour effacer une lettre. Une fois le nom entré, sélectionnez FIN et appuyez sur le bouton A. Le fichier est créé.

Commencer la partie

Pour commencer une partie, utilisez le fichier que vous avez choisi sur l'**écran de sélection du fichier**. Sélectionnez JOUER et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Copier un fichier

Vous pouvez COPIER un fichier sur un fichier vide. Après avoir choisi un fichier, sélectionnez COPIER et appuyez sur le bouton A. Vous devez alors choisir où vous voulez copier le fichier en utilisant la manette ✚. Choisissez le fichier et confirmez en appuyant sur le bouton A.

Effacer un fichier

Vous pouvez EFFACER vos fichiers de sauvegarde. Choisissez un fichier et sélectionnez EFFACER, un écran apparaît alors vous demandant si vous voulez vraiment effacer le fichier. Pour confirmer l'effacement, sélectionnez de nouveau EFFACER et appuyez sur le bouton A. Pour annuler, appuyez sur le bouton B ou sélectionnez QUITTER pour retourner à l'écran précédent. Si vous voulez commencer une nouvelle partie et si tous vos fichiers contiennent des données, vous devez en effacer un pour pouvoir continuer.

! Les fichiers ne peuvent pas être récupérés une fois qu'ils ont été effacés.

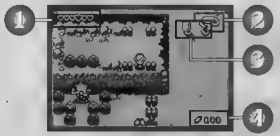
Options

Appuyez sur le bouton R à l'**écran de sélection du fichier** après avoir sélectionné un fichier pour changer la vitesse des messages (VITESSE MESSAGE) et régler la luminosité (REGLER LUMINOSITE) dans le **menu d'Options** (OPTIONS). Utilisez la manette ✚ pour changer les paramètres. Une fois les paramètres modifiés, appuyez sur le bouton A pour les valider. Vous pouvez modifier les paramètres aussi souvent que vous le souhaitez.

Écran principal et sous-écrans

L'écran principal

Sur cet écran, vous avez le contrôle de Link et pouvez le guider dans son aventure.



1 Energie vitale

Elle diminue lorsque vous subissez des dommages. Quand la jauge est vide, la partie s'arrête (p. 58).

2 Bouton d'action

Indique les actions que vous pouvez effectuer avec le bouton R en fonction de la situation (p. 53 et 54).

3 Objets

Les objets dont vous êtes équipés. Les symboles de droite représentent les objets assignés au bouton A et ceux de gauche représentent ceux assignés au bouton B (p. 54 et 55).

4 Rubis

Le nombre de Rubis (pierres précieuses utilisées comme monnaie à Hyrule) que vous avez. La valeur d'un Rubis varie selon sa taille et sa couleur.

Les sous-écrans

Si vous appuyez sur START, le jeu se mettra en pause et vous pourrez accéder aux sous-écrans. Naviguez entre les différents sous-écrans à l'aide des boutons L et R. Appuyez de nouveau sur START pour revenir à l'**écran principal**.

INVENTAIRE

1 Ecran d'Inventaire

Vous pouvez assigner un objet de votre choix au bouton A ou au bouton B. Sur cet écran, vous pouvez soit vous équiper de nouveaux objets ou vous débarrasser de ceux que vous portez. Choisissez un objet avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A ou le bouton B pour vous équiper de cet objet. Fermez alors l'Inventaire et retournez à l'**écran principal** en appuyant sur START.

2 Objets utilisés

Ce sont les objets dont vous vous êtes équipé à partir de l'**écran d'Inventaire**. Les symboles de droite représentent les objets assignés au bouton A et ceux de gauche représentent ceux assignés au bouton B (p. 54 et 55).

3 Sélection de l'écran

Appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour changer de page et voir la CARTE et le STATUT QUETE (p. 52)

4 SAUVEGARDER

Choisissez SAUVEGARDER et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder votre progression dans le jeu (p. 57).

STATUT QUETE

Montre les objets que Link, le héros a collectés.

1 **Liste d'objets**

Montre les objets que le héros a collectés. Vous pouvez y voir le nombre de QUARTS DE CŒUR que vous avez.
Sélectionnez PRECIS D'ESCRIME (p. 62) et appuyez sur le bouton A pour voir les TECHNIQUES D'EPEE que vous maîtrisez. Dans le SAC A BONHEUR, vous pouvez voir les Fragments du Bonheur (p. 59) que vous possédez.

Ecran Sac à Bonheur

Sélectionnez SAC A BONHEUR et appuyez sur le bouton A pour voir son contenu. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran STATUT QUETE.

2 **Sélection de l'écran**

Appuyez sur le bouton L pour ouvrir l'**écran d'Inventaire** (p. 51) et sur le bouton R pour accéder à l'**écran de Carte**.

3 **MODE VEILLE et SAUVEGARDER**

Sélectionnez MODE VEILLE et appuyez sur le bouton A pour mettre la console en veille. En **Mode Veille**, l'affichage de l'écran LCD est désactivé, ce qui réduit la consommation d'énergie. Pour quitter le **Mode Veille**, maintenez enfoncés simultanément SELECT et les boutons L et R.
Sélectionnez SAUVEGARDER et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder votre progression dans le jeu (p. 57).

Ecran de Carte

Il permet de voir l'ensemble de la carte. Pour avoir une vue plus détaillée, placez le curseur sur un endroit de la carte et appuyez sur le bouton A.

Les mouvements de Link

Actions effectuées avec la manette ✚

Marcher

Marcher dans 8 directions.

Sauter vers le bas

Sauter depuis un endroit surélevé à condition qu'il n'y ait rien derrière.

Pousser

Pousser certains objets rencontrés dans les donjons.

Rouler (manette ✚ et bouton R)

Appuyez sur le bouton R lorsque vous marchez pour rouler devant vous.

Nager

Utiliser les Palmes pour nager. Appuyez sur le bouton A pour accélérer et sur le bouton B pour plonger.

Actions effectuées avec le bouton R

PARLER / LIRE

Appuyez sur le bouton R lorsque vous vous approchez d'une personne pour lui adresser la parole. Vous pouvez aussi lire les inscriptions se trouvant sur les pancartes et divers objets. Pour faire défiler le message, appuyez sur le bouton A, B ou R ou sur la manette ✚.
Vous pouvez utiliser le bouton B pour faire défiler le texte plus rapidement.

SOULEVER

Appuyez sur le bouton R quand vous êtes prêt de certaines plantes ou de certains objets pour les soulever.

RETRECIR ou GRANDIR

Grimpez sur une entrée secrète (comme certaines souches d'arbre) et appuyez sur le bouton R pour rétrécir. Lorsque vous êtes de petite taille, appuyez sur le bouton R quand vous êtes près d'une entrée pour retrouver votre taille d'origine.

OUVRIR

Lorsque vous êtes au contact d'un objet pouvant être ouvert, le bouton R porte l'inscription OUVRIR.

SAISIR (Bouton R)
TIRER (Bouton R avec la manette ✚)

Lorsque vous êtes au contact d'un objet pouvant être saisi, le bouton R porte l'inscription SAISIR.
Appuyez sur le bouton R pour le saisir et appuyez ensuite sur la manette ✚ dans la direction opposée pour le tirer.

Actions spéciales

Actions réalisées en utilisant des objets

Vous pouvez réaliser des actions spéciales en obtenant de nouveaux objets.
Le terme « bouton » désigne le bouton (A ou B) auquel vous avez assigné l'objet. Certaines actions ne peuvent pas être effectuées dans certaines circonstances.

Aspirer / POT MAGIQUE

Tant que vous maintenez le **bouton** appuyé, le héros aspire l'air devant lui. Lorsque vous arrêtez d'aspirer, relâchez le **bouton** pour expulser l'air ou l'objet avalé par le Pot Magique.

Sauter / CAPE DE BOIS

Appuyez sur le **bouton** pour sauter. Vous pouvez ainsi sauter par-dessus les pièges et éviter les attaques de vos ennemis. Maintenez le **bouton** appuyé pour sauter plus loin. Si vous avez déjà appris la technique d'épée correspondante (p. 62), vous pouvez effectuer une ATTAQUE PLONGEANTE pendant votre saut.

Creuser / GRIFFES DE TAUPE

Appuyez sur le **bouton** pour creuser dans le sol ou dans les murs en face de vous. Mais faites attention, il y a des endroits où vous ne pouvez pas creuser !

Eclairer / LANTERNE

En appuyant sur le **bouton**, vous allumez la Lanterne, ce qui vous permet d'éclairer l'espace autour de vous. Pour éteindre, appuyez de nouveau sur le **bouton**. Vous pouvez également allumer les flambeaux simplement en les touchant avec la Lanterne allumée.

Courir / BOTTES DE PEGASE

Après avoir appuyé sur le **bouton** quelques instants, vous vous mettez à courir tant que vous ne le relâchez pas. Si vous avez déjà appris la technique d'épée correspondante, vous pouvez effectuer une CHARGE en courant avec votre épée.

Retourner / BATON SAUTEUR

Quand vous appuyez sur le **bouton**, le bâton émet un rayon tourbillonnant. Ce rayon fait sauter et retourne tout ce qu'il touche.

Les objets

EPEE

L'arme principale utilisée par le héros. Utilisez-la pour attaquer vos ennemis ou couper les herbes.

BOUCLIER

Vous permet de vous protéger et de bloquer les attaques de vos ennemis. Certains ennemis ne peuvent être vaincus si vous ne possédez pas de Bouclier. Et parfois, il est très important de bien se protéger.

ARC et FLECHES

Une arme puissante qui vous permet de tirer sur vos ennemis de loin, mais inutile lorsque vous n'avez plus de Flèches.

BOOMERANG

Toucher un ennemi avec le Boomerang le paralyse pour quelques instants. Vous pouvez également l'utiliser pour ramasser des Rubis ou des objets hors de votre portée.

BOMBE

En appuyant sur le bouton auquel vous les avez assignées, vous posez une de vos Bombes sur le sol. Appuyez sur le bouton R pour soulever et pour jeter une Bombe que vous avez posée.

OCARINA DU VENT

Jouez de cet Ocarina pour vous transporter vers un symbole du vent. Choisissez une destination et confirmez avec le bouton A.

FLACON

Mettez des choses dans vos Flacons pour pouvoir les utiliser plus tard. Vous pouvez transporter jusqu'à 4 Flacons. Choisissez sur l'**écran d'Inventaire** (p. 51) quel Flacon vous voulez porter.

SAC A BONHEUR

Un sac très pratique pour transporter vos FRAGMENTS DU BONHEUR (p. 59).

Note d'aventure

Plus vous possédez d'objets et plus les possibilités sont vastes. Si vous êtes bloqué dans votre aventure, essayez d'utiliser vos différents objets.

Game Over et sauvegarde

GAME OVER

La partie se termine lorsque vous n'avez plus de Cœur. Quand vous avez perdu, vous devez choisir si vous souhaitez sauvegarder ou non (SAUVEGARDER / RETOUR), et si vous souhaitez continuer à jouer (CONTINUER LE JEU / ARRETER LE JEU).

Sauvegarder

Sauvegarder depuis les sous-écrans

Pendant la partie, vous pouvez sauvegarder depuis l'**écran d'Inventaire** (p. 51) ou depuis l'**écran de Statut Quête** (p. 52). Vous pouvez ainsi sauvegarder vos objets et autres possessions et continuer à jouer.

Sauvegarder quand la partie est terminée

Tous les objets qui étaient en votre possession lorsque la partie s'est terminée sont sauvegardés. L'endroit où vous commencerez la prochaine fois est également déterminé.

Reprendre une partie

Lorsque vous reprenez une partie, vous ne recommencerez pas à l'endroit exact où vous avez sauvegardé. De même, si votre jauge d'énergie vitale contenait quatre Cœurs ou plus, elle ne sera pas remplie entièrement.

Note d'aventure

Si vous perdez tous vos Cœurs au cours de votre aventure, peut-être qu'un « petit quelque chose » dans l'un de vos Flacon pourrait vous aider…

Énergie vitale

Que vous dit votre jauge d'énergie vitale ?

La vie du héros est représentée par des Cœurs. Chaque fois que vous recevez des dommages, vous perdez des Cœurs, et la partie se termine si vous les perdez tous.

Récupérer de l'énergie

Récupérer de l'énergie en ramassant un Cœur
Vous récupérez un peu de l'énergie que vous avez perdue en ramassant un Cœur.

Regagner de l'énergie en trouvant une fée
Attraper une petite fée vous fait regagner quatre Cœurs.

Regagner de l'énergie en buvant une Potion
Quelque part dans le monde se trouve un magasin qui vend des Potions capables de vous faire regagner de l'énergie. Vous ne pouvez pas acheter de Potion si vous ne disposez pas d'un Flacon vide (p. 56).

RECEPTACLE DE CŒUR et QUARTS DE CŒUR

Votre énergie vitale augmente quand vous ramassez un RECEPTACLE DE CŒUR. Collectez quatre QUARTS DE CŒUR pour obtenir un Réceptacle de Cœur. Vous pouvez voir le nombre de Quarts de Cœur que vous avez ramassés sur l'**écran de Statut Quête** (p. 52).

Quart de Cœur

Réceptacle de Cœur

Fragments du Bonheur et Assemblage de Fragments

L'Assemblage de Fragments du Bonheur

Dans ce monde, il existe ce que l'on appelle des Fragments du Bonheur. Ils ont la réputation de porter bonheur.

On dit que certains Fragments du Bonheur s'emboîtent parfaitement. Réunir de tels Fragments s'appelle un ASSEMBLAGE de Fragments. Ceux qui réussissent à assembler ensemble deux Fragments voient la chance leur sourire !

Où trouver des Fragments du Bonheur ?

Les Fragments du Bonheur sont éparpillés aux quatre coins du monde. Il y a de nombreux moyens d'en trouver, par exemple :

- en coupant des herbes
- en les recevant d'autres personnes
- en cherchant dans les coffres…

Essayez de faire des Assemblages de Fragments !

Une bulle apparaîtra si vous approchez de quelqu'un, ou de quelque chose, avec qui vous pouvez faire un Assemblage de Fragments. Appuyez sur le bouton L pour ouvrir l'**écran d'Assemblage de Fragments**.

Que se passe-t-il lorsqu'on assemble des Fragments?

Si vous réussissez à assembler deux Fragments du Bonheur, il se passera quelque chose, quelque part. Vous pouvez consulter l'**écran de Carte** pour voir à quel endroit l'événement a eu lieu.

Note d'aventure

Il n'y a pas qu'avec les gens que vous pouvez faire des Assemblages de Fragments. Inspectez bien chaque endroit où vous vous rendez!

Donjons

Donjons et Cartes du donjon

1 Carte de l'étage

Indique la disposition des pièces à l'étage où vous vous trouvez actuellement. Seules les pièces dans lesquelles vous êtes déjà entré apparaissent, mais vous pouvez voir toutes les pièces du donjon si vous trouvez la CARTE DU DONJON.

2 Carte des niveaux

Indique les différents niveaux du donjon. Si vous avez une BOUSSOLE, un crâne indique le niveau où se trouve le Boss.

3 Objets du donjon

Indique les objets du donjon en votre possession, tels que la CARTE DU DONJON, la GRANDE CLEF, ou la BOUSSOLE.

Objets du donjon

CARTE DU DONJON

Une fois que vous l'avez en votre possession, vous pouvez voir la disposition de toutes les pièces du donjon.

BOUSSOLE

Des indications sur l'endroit où se trouvent le Boss ou les coffres apparaissent sur la carte.

PETITE CLEF

Vous en aurez besoin pour ouvrir les portes verrouillées du donjon. Chaque Petite clef ne peut être utilisée qu'une seule fois.

GRANDE CLEF

La porte de la pièce où se trouve le Boss ne s'ouvre qu'avec cette clef.

Note d'aventure

Les donjons sont de plus en plus difficiles au fur et à mesure de votre aventure. Consulter la Carte du donjon si vous êtes bloqué est un réflexe à acquérir au plus vite.

Figurines

Vous trouverez en ville une boutique appelée la GALERIE TENDO, où sont fabriquées des Figurines. Vous pouvez les gagner en jouant à la loterie.
Parviendrez-vous à collectionner toutes les Figurines ?

Les COQUILLAGES SURPRISE

Pour jouer à la loterie, vous devez disposer de COQUILLAGES SURPRISE afin d'actionner la machine. Vous pouvez jouer en misant un seul Coquillage, mais vos chances d'obtenir une Figurine que vous n'avez pas encore augmentent si vous misez beaucoup de Coquillages en une seule fois. Vous pouvez voir combien vous possédez de Coquillages Surprise sur l'**écran de Statut Quête** (p. 52).

Techniques d'épée

Qu'est-ce que c'est ?

Dans différents lieux de par le monde, vous pourrez rencontrer des maîtres épéistes de l'école Tesshin. Ils vous enseigneront diverses techniques d'épée. Vous pouvez voir quelles techniques d'épée vous avez apprises en consultant les PRECIS D'ESCRIME sur l'**écran de Statut Quête**.

Il existe de nombreuses techniques d'épée que vous pourrez apprendre !

[0603/FRA/AGS-B]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : Il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

Cuenta la leyenda...	84	Fin de la partida/ cómo guardar la partida	97
Los personajes	85	Los contenedores de corazón	98
Los controles básicos	86	Las piedras de la suerte y cómo encajan	99
Cómo empezar a jugar	88	Las mazmorras	100
Las pantallas del juego	90	Las figuritas	102
Link en acción	93	Los movimientos de espada	102
Otras acciones	94		
Los objetos	96		

Cuenta la leyenda...

Hace muchos años, las tinieblas comenzaron a invadir el reino de Hyrule... Pero cuando todo parecía indicar que acabaría sumido en la más terrible de las oscuridades, aparecieron los minish. Estos pequeños seres bajaron desde el cielo para ayudar a los hombres, y a uno de ellos, al más valiente de todos, le otorgaron la luz dorada y una espada. El elegido, haciendo uso de su sabiduría y valor, se enfrentó al mal y derrotó a las tinieblas con la ayuda de la luz dorada y su espada. Y devolvió la paz a todos... Las gentes quedaron tan agradecidas a los minish, que decidieron celebrar una vez al año unas fiestas en su honor. Ha pasado mucho tiempo desde entonces y esta historia de los minish se ha convertido en una leyenda.

Zelda, la princesa del reino de Hyrule, quiere invitar a Link, su amigo desde que eran niños, a las fiestas minish. Y en el reino de Hyrule cuentan que...

"Hay una puerta secreta que se abre una vez cada 100 años y comunica el mundo de los hombres con el de los minish."

Casualmente, éste es el año en el que se abre la puerta, y se están celebrando las fiestas por todo lo alto.

Incluso en el castillo de Hyrule, se están celebrando unos juegos que recuerdan al héroe de la leyenda y, este año, el ganador es un misterioso hombre llamado Vaati. Aunque, las artes empleadas levantaron las sospechas del resto de los participantes: ninguno de ellos pudo igualar sus dudosas técnicas. Además, nadie conocía a este personaje tan siniestro... ¿Quién será realmente el tal Vaati? ¿Y qué es lo que pretende?...

Los personajes

Link

¡El héroe de esta historia! Antes de ir con la princesa Zelda a las fiestas minish de todos los años, su abuelo le hace un encargo: entregar al secretario real del castillo de Hyrule la espada que acaba de forjar y que será el premio para el ganador de los juegos del castillo.

La princesa Zelda

Es la princesa del reino de Hyrule. Es amiga de Link desde que eran pequeños y va a buscarlo a casa para que la acompañe a las fiestas minish de todos los años.

Ezero

Una misteriosa criatura que Link se encuentra en su camino. No para de charlar y pone un poco de los nervios, además de ser un egocéntrico, ¡pero sabe de todo!

Vaati

Es el campeón de los juegos del castillo de Hyrule. Aparece como salido de la nada y gana de forma sorprendente y con curiosa facilidad. Nadie sabe quién es. ¿Qué intenciones tendrá?...

Los controles básicos

Si quieres volver a iniciar el juego, pulsa START, SELECT y los Botones A y B de forma simultánea mientras juegas.

Botón L

Sirve para probar suerte con las piedras de la suerte
Pulsa este botón junto a alguien o algo que tenga PIEDRAS DE LA SUERTE para probar suerte y ver si encajan con las tuyas, (consulta la página 99 para más información).

Y para seleccionar pantallas
Púlsalo si quieres pasar determinadas pantallas (consulta las páginas 91 y 92).

✚ Panel de Control

Caminar
Úsalo para moverte en todas direcciones.

Empujar
Cuando estés frente a un bloque, estatua de piedra, etc., púlsalo para empujar lo que tengas delante.

Saltar hacia abajo
Si te encuentras con algún escalón o desnivel tanto dentro como fuera de las mazmorras, si no hay obstáculos, podrás saltar si mantienes pulsada en el ✚ Panel de Control la dirección en la que quieres saltar.

Cambiar opciones
También podrás usar este botón para cambiar determinadas opciones.

SELECT

Hablar con Ezero
Escucharlo cuando tenga que decirte algo.

START

Acceder a determinadas pantallas
Pulsando este botón, podrás acceder a determinadas pantallas y cambiar por otro el objeto que estés usando, ver el mapa o guardar la partida, (consulta la página 91 para más información).

Botón R

Botón de acción
Úsalo para HABLAR, AGARRAR, RODAR y ABRIR, (consulta las páginas 93 y 94 para más información).

Elegir determinadas pantallas
En determinadas pantallas, podrás usarlo para pasar de una a otra, (consulta las páginas 91 y 92 para más detalle).

Botón A

Usar objetos
Pulsa este botón cuando quieras usar el objeto que le hayas asignado.

Hablar

Confirmar selecciones

Botón B

Usar objetos
Pulsa este botón cuando quieras usar el objeto que le hayas asignado.

Cancelar selecciones

Cómo empezar a jugar

Inserta el cartucho de THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla del título**, pulsa START.

En la **pantalla de selección de archivos**, selecciona la opción IDIOMA y confirma con el Botón A para elegir el que quieras. En este juego podrás elegir entre inglés, alemán, francés, español o italiano. Elige uno y confirma con el Botón A.

Elige un archivo

El archivo que elijas en la **pantalla de selección de archivos** será el que dé comienzo a tu partida. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar uno y confirma con el Botón A.

Ponle nombre

Para empezar una partida desde el principio, deberás elegir un archivo vacío confirmando con el Botón A y darle un nombre en la **pantalla de introducción del nombre**, que aparecerá a continuación. Podrás usar hasta seis letras; usa el ✚ Panel de Control para mover el cursor y pulsa el Botón A para confirmar, (si usas el Botón B o confirmas en ←, podrás borrar letras). Una vez escrito el nombre, selecciona FIN y confirma con el Botón A; ¡ya has creado un archivo!

Comenzar la partida

En la **pantalla de selección de archivos**, elige el que hayas creado, selecciona START y confirma con el Botón A.

Copiar un archivo

Si quieres copiar un archivo en uno vacío, selecciona COPIAR y confirma con el Botón A. Se te preguntará dónde lo quieres copiar; así que tendrás que usar el ✚ Panel de Control para elegir el archivo de destino. Cuando lo elijas, confirma con el Botón A.

Borrar un archivo

Si quieres borrar un archivo, selecciona BORRAR y confirma con el Botón A. Se te preguntará si realmente lo quieres borrar; de ser el caso, deberás seleccionar de nuevo BORRAR y confirmar con el Botón A. Si cambiaras de opinión, pulsa el Botón B para cancelar y seleccionar otro archivo si quieres. Ten en cuenta que si tienes tres archivos y quieres comenzar una partida nueva, tendrás que borrar uno.

¡No olvides que una vez borrado, será imposible recuperar un archivo!

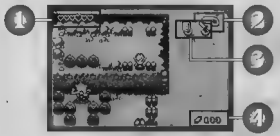
Opciones

Cuando selecciones un archivo, pulsa el Botón R para cambiar la velocidad del TEXTO, y el brillo de la PANTALLA. Una vez hayas cambiado las opciones, confirma con el Botón A. Recuerda que podrás cambiar las opciones tantas veces como quieras.

Las pantallas del juego

La pantalla principal del juego

En esta pantalla, podrás controlar a Link, nuestro héroe, y guiar sus pasos durante la aventura.



1 Contenedores de corazón

A medida que te vayan haciendo daño, se irán vaciando. No los pierdas de vista, porque como se vacíen del todo, se acabará la partida, (en la página 98, encontrarás más información).

2 Botón de acción

Muestra lo que puedes hacer con el Botón R según el momento, (consulta las páginas 93 y 94 para más información).

3 Objetos

Los objetos que tengas asignados a los botones aparecerán aquí. El icono de la derecha corresponde al objeto asignado al Botón A; y el de la izquierda, al Botón B, (consulta las páginas 94 y 95 para más información).

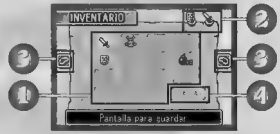
4 Rupias

Aquí podrás ver el número de rupias que tienes: esas gemas preciosas que funcionan como moneda de cambio en Hyrule. El valor de una rupia dependerá del tamaño y el color que tenga.

Otras pantallas

Si pulsas START durante la partida, la pausarás y accederás a otras pantallas. Usa los Botones L y R para pasar de una a otra, y vuelve a pulsar START para volver a la **pantalla principal del juego**.

INVENTARIO



1 Pantalla de inventario

Cuando quieras usar un objeto, podrás asignarlo a los Botones A o B. Además, aquí podrás seleccionar objetos nuevos o cambiar de posición los que tengas asignados a los botones. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar el objeto que quieras y confirma con el Botón A para asignarlo. Cuando acabes, cierra la **pantalla de inventario** y pulsa START para volver a la **pantalla principal del juego**.

2 Objetos asignados

Los objetos que se muestren serán los que hayas asignado en la **pantalla de inventario**. El icono de la derecha mostrará el objeto asignado al Botón A; y el de la izquierda, al Botón B, (consulta las páginas 94 y 95 para más información).

3 Selección de pantallas

Pulsa los Botones L o R para pasar de una a otra, y ver el MAPA y la **pantalla de colección**, (consulta la página 92 para más información).

4 GUARDAR

Selecciona GUARDAR y pulsa el Botón A para guardar.la partida, (consulta la página 97 para más información).

COLECCIÓN

Aquí se muestran todos los objetos coleccionables que Link, nuestro héroe, ha conseguido.

1 Pantalla de colección

En ella se ven los objetos que nuestro héroe lleva coleccionados; entre ellos, los contenedores de corazón.

Selecciona PERGAMINO DEL TIGRE (consulta la página 102 para más información) y pulsa el Botón A para ver los movimientos de espada que ya dominas.

En la BOLSA PARA PIEDRAS de la suerte, podrás ver las PIEDRAS DE LA SUERTE que tienes (de las que te hablamos en la página 99).

Pantalla de la bolsa para piedras de la suerte

Selecciona la BOLSA PARA PIEDRAS de la suerte y pulsa el Botón A para ver qué contiene. Si quieres volver a la **pantalla de colección**, pulsa el Botón B.

2 Selección de pantallas

Pulsa el Botón L para acceder a la **pantalla de inventario**, (consulta la página 91 para más información); y el Botón R, para la **pantalla del mapa**.

3 SALVAPANTALLAS y GUARDAR

Selecciona SALVAPANTALLAS y confirma con el Botón A para activarla. Cuando estés en este modo, la pantalla se apagará, lo que reducirá el consumo de batería (aunque no lo eliminará del todo). Para desactivar el salvapantallas y regresar al juego, pulsa SELECT y los Botones L y R de forma simultánea.

En esta pantalla también podrás GUARDAR. Selecciona esta opción si quieres guardar la partida y confirma con el Botón A, (consulta la página 97 para más información).

La pantalla del mapa

Aquí podrás ver el mapa al completo, pero si quieres verlo con más detalle, coloca el cursor donde quieras y confirma con el Botón A.

Usando el ✚ Panel de Control, podrás...

Caminar

En ocho direcciones.

Rodar (✚ Panel de Control y Botón R)

Al caminar, pulsa el Botón R para rodar.

Saltar hacia abajo

Cualquier cosa que encuentres en el camino, siempre y cuando no haya ningún obstáculo al otro lado.

Nadar

Usar las aletas para nadar. Pulsando el Botón A, irás más rápido; y con el Botón B, bucearás.

Empujar

Algunos adornos y otras cosas que hay en las mazmorras.

Con el Botón R, podrás...

HABLAR/LEER

Púlsalo cuando te acerques a alguien para charlar un rato. Si quieres leer lo que pone en algún cartel o en otro sitio, también podrás pulsar este botón. Con los Botones A, B o R y el ✚ Panel de Control, podrás pasar el texto para leerlo al completo.

Pulsando el Botón B, el mensaje pasará más rápido.

LEVANTAR

Pulsa el Botón R cuando te acerques a algún seto u otra cosa para intentar levantarla.

MENGUAR o CRECER

Colócate sobre una puerta secreta minish y pulsa el Botón R para menguar. Si lo que quieres es recuperar tu tamaño original, ponte al lado de uno de estos accesos y pulsa el Botón R.

ABRIR

Cuando entres en contacto con algo que se pueda abrir, pulsa el Botón R para intentar abrirlo.

AGARRAR (Botón R)
TIRAR (✚ Panel de Control y Botón R)

Cuando entres en contacto con algo que se pueda agarrar, aparecerá la palabra AGARRAR junto al Botón R. Púlsalo cuando estés junto al objeto para agarrarlo, y usa el ✚ Panel de Control para tirar de él en la dirección contraria.

Otras acciones

Acciones realizadas usando objetos

A veces, podrás realizar acciones especiales usando determinados objetos.

A continuación, cuando hablemos de "botón" nos referiremos al botón al que tengas asignado el objeto: el Botón A o el Botón B. ¡Ten en cuenta que hay acciones que sólo pueden realizarse en determinadas circunstancias!

Aspirar / JARRÓN MÁGICO

Si mantienes pulsado el **botón**, el héroe activará el jarrón e intentará aspirar todo lo que haya delante de él. Cuando dejes de aspirar, al soltar el **botón**, lanzarás una bocanada de aire o el objeto o enemigo que se haya quedado pegado a la boca del jarrón.

Saltar / CAPA ROC

Pulsa el **botón** para saltar y mantenlo pulsado para saltar a mayor distancia: te será muy útil para salvar trampas y ataques de tus enemigos. Si ya dominas el movimiento de espada correspondiente, (de los que te hablamos en la página 102), al saltar podrás lanzar una estocada inferior.

Cavar / GUANTES DE TOPO

Pulsa el **botón** para cavar en el suelo y delante de algunas paredes. ¡Ah, y ten en cuenta que no se puede cavar en todos los sitios!

Iluminar / CANDIL

Cuando pulses el **botón**, encenderás la llama del candil y podrás iluminar intensamente el espacio que te rodee. Si quisieras apagar el candil, vuelve a pulsar el **botón**. Ah, también podrás encender fuego con la ayuda del candil: acércalo a los sitios que puedan hacer de antorcha, y se encenderán.

Correr / BOTAS DE PEGASO

Al moverte usando el ✚ Panel de Control, mantén pulsado el **botón** para correr. Si ya dominas el movimientos de espada correspondiente, al correr podrás lanzar un ataque pegaso.

Dar la vuelta / BASTÓN REVÉS

Cuando pulses el **botón**, el bastón lanzará un rayo en zigzag que dará la vuelta a lo que se te ponga por delante…

Los objetos

ESPADA

Es el arma básica de nuestro héroe. Úsala para atacar a los enemigos y cortar la hierba.

ESCUDO

Te servirá para protegerte en muchas ocasiones en las que será de vital importancia, y para repeler ataques de los enemigos. De hecho, habrá algunos a los que te sea imposible vencer sin la ayuda del escudo.

ARCO y FLECHAS

El arco resulta de lo más útil para lanzarles flechas a los enemigos que estén más lejos, pero una vez que te quedes sin flechas, no te servirá de nada.

BUMERÁN

Úsalo para golpear al enemigo y detenerlo durante un instante. También es muy útil para hacerte con rupias u otros objetos que hayan podido quedar a cierta distancia.

BOMBAS

Pulse el **botón** para colocar una bomba en el suelo. Con el Botón R, podrás agarrarla y tirarla donde quieras que explote.

OCARINA DEL VIENTO

Cuando toques la ocarina, te podrás transportar a un blasón del viento. Elige el que quieras y pulsa el Botón A para confirmar.

BOTELLA

En ella podrás guardar muchas cosas para cuando te hagan falta. Podrás llevar hasta cuatro. En la **pantalla de inventario**, podrás seleccionar las que quieras, (en la página 91 encontrarás más información).

BOLSA PARA PIEDRAS

Es muy útil para llevar contigo las PIEDRAS DE LA SUERTE que vayas encontrando, (consulta la página 99 para más información).

Un consejo:
No olvides que los objetos pueden servir para muchas cosas. ¿Por qué no pruebas a darles distintas utilidades si te quedas atascado en algún sitio?

Fin de la partida / cómo guardar la partida

Fin de la partida

Cuando te quedes sin corazones, se acabará la partida. Y una vez que se acabe la partida, se te preguntará si quieres GUARDAR o NO GUARDAR, y si quieres SEGUIR JUGANDO o SALIR DEL JUEGO.

Guardar la partida

Guardar desde determinadas pantallas

Cuando quieras guardar la partida, podrás hacerlo desde la **pantalla de inventario** (consulta la página 91 para más información) o la **pantalla de colección**, (de la que te hablamos en la página 92). Desde cualquiera de ellas, podrás guardar la partida incluyendo, claro está, todas las cosas que hayas ido encontrando a lo largo de la misma, y seguir jugando.

Guardar la partida cuando te quedas sin corazones

Si de repente te quedaras sin corazones, no te preocupes: mantendrás los objetos que hubieras conseguido hasta el momento. Además, cuando quieras continuar la partida, aparecerás en un sitio determinado.

Continuar la partida

Cuando vayas a continuar una partida de la que hayas salido, no podrás comenzar desde el mismo sitio en el que saliste. Cuando quieras continuar una partida guardada, los contenedores de corazón aparecerán tal y como estuvieran.

Un consejo:
¿Que te has quedado sin vida en plena partida? ¿No te ha dicho nadie que hay cosas que conviene llevar en las botellas para casos así?...

Los contenedores de corazón

¡No pierdas de vista tus contenedores de corazón!

La vida de nuestro héroe se muestra con estos corazoncitos. Cuando te hagan daño, se irán vaciando, y la partida acabará cuando se queden vacíos del todo.

¿Cómo recuperar vida?

Haciéndote con corazones y rellenándolos
Si pierdes un poco de vida, busca un corazón para recuperarla.

Rellenándolos con la ayuda de un hada
Si atraparas a un hada, podrás rellenar hasta cuatro corazones.

Restaurándolos con una poción
Si buscas por ahí, darás con una tienda en la que se venden útiles pociones que sirven para restaurar los corazones. Aunque, como no tengas una botella vacía, no podrás comprar pociones, (en la página 96 te damos más detalles).

Los contenedores y las piezas de corazón

Cuando consigas cuatro piezas de corazón, obtendrás un nuevo contenedor de corazón. Y siempre que consigas un contenedor de corazón, se rellenarán todos los corazones que tengas. Para ver cuántas piezas llevas, echa un vistazo a la **pantalla de colección**, (en la página 92 encontrarás más información).

Pieza de corazón

Contenedor de corazón

Las piedras de la suerte y cómo encajan

¡A probar suerte con las piedras!

En este mundo, encontrarás unas piedras, las piedras de la suerte, que traen suerte, según dicen.

Parece ser que todas tienen su alma gemela y que es fácil encontrarla. También se comenta que cuando encajan a la perfección, la felicidad acompaña a quienes las poseen.

¿Que dónde puedes encontrar estas piedras?

¡Buscando por ahí! ¡Están desperdigadas por todo el mundo!
Pero, bueno, te daremos alguna pista, obtendrás piedras…

- Al cortar hierba
- De manos de la gente
- Dentro de cofres del tesoro

¡Inténtalo, a ver si encajan!

Cuando te acerques a alguien o algo que te dé la posibilidad de probar suerte, aparecerá una burbuja. Pulsa el Botón L para acceder a la **pantalla de probar suerte**.

¿Y qué ocurre cuando encajan?

Cuando dos piedras encajan a la perfección, algo ocurre en algún lugar. Echa un vistazo al MAPA para ver qué ha podido pasar.

Un consejo:
No olvides que las personas no son las únicas con las que puedes probar suerte... ¡Prueba con todo lo que se te ocurra, ve con los ojos muy abiertos!

Las mazmorras

Las mazmorras y los mapas de las mazmorras

1 El mapa del nivel

Ésta es la distribución de las salas del nivel en el que te encuentras, pero sólo aparecen las salas que ya has visitado. No obstante, cuando consigas el MAPA DE LA MAZMORRA, podrás verlas todas.

2 Niveles de la mazmorra

Aquí aparecen los niveles que hay en la mazmorra. Cuando obtengas la BRÚJULA, el nivel en el que se encuentre el jefe de la mazmorra aparecerá marcado con una calavera.

3 Los objetos de las mazmorras

También saldrán los objetos que vayas encontrando en la mazmorra. Entre otros, conseguirás el MAPA DE LA MAZMORRA, la BRÚJULA y la GRAN LLAVE.

Los objetos de las mazmorras

EL MAPA DE LA MAZMORRA

Cuando lo encuentres, podrás ver dónde se encuentran todas las salas de la mazmorra.

BRÚJULA

Te servirá para ver dónde se encuentran el jefe de la mazmorra y los cofres del tesoro, que aparecerán marcados en el mapa de la mazmorra.

LLAVES PEQUEÑAS

Las necesitarás para abrir las puertas que están cerradas con llave. Cada llave se usa una vez.

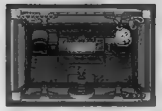
GRAN LLAVE

Es la llave que abre la sala en la que se encuentra el jefe de la mazmorra.

Un consejo:
A medida que avance tu aventura, la dificultad de las mazmorras irá aumentando. Es fundamental que consultes el mapa cuando te quedes atascado.

Las figuritas

En un rincón de la ciudadela se encuentra el Club Minitendo: un establecimiento en el que se hacen y rifan figuritas.
¿Crees que serás capaz de coleccionarlas todas?



Las caracolas misteriosas

Para poder participar, necesitarás CARACOLAS MISTERIOSAS. Podrás participar con una solamente, pero las probabilidades de que salgan las figuritas que te faltan serán mínimas. Si usas muchas caracolas misteriosas a la vez, la probabilidad de que salga la que quieres será altísima. Para ver cuántas caracolas misteriosas tienes, echa un vistazo a la **pantalla de colección**, (en la página 92 te hablamos de ella).

Los movimientos de espada

¿Qué son los movimientos de espada?

En distintos lugares del mundo, encontrarás auténticos maestros de la espada, cada uno con su dojo. Todos te enseñarán distintos movimientos; para ver los que has aprendido, echa un vistazo a los pergaminos del tigre que se guardan en la **pantalla de colección**.

¡No sabes la cantidad de movimientos que puedes aprender!

[0603/ESP/AGS-B]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

La storia	104	Strumenti	116
Personaggi	105	Game over e salvataggi	117
Comandi di gioco	106	La Barra di Vita	118
Come iniziare	108	Frammenti di gioia e Fusione	119
Schermi di gioco	110	Labirinti	120
Le mosse di Link	113	Sculture	122
Mosse speciali	114	Tecniche di spada	122

La storia

Tanto, tanto tempo fa, gli spiriti maligni invasero il Regno di Hyrule e proprio mentre il mondo stava per sprofondare nelle tenebre più oscure... dal cielo scesero i Minish, e consegnarono ad un uomo coraggioso una brillante luce dorata e una spada. Armato di saggezza e coraggio, il prode riuscì a sconfiggere i demoni e a riportare la pace nel mondo, grazie ai doni dei minuscoli benefattori.

Gli uomini furono eternamente riconoscenti ai Minish e decisero di organizzare una volta all'anno una festa in loro onore.

Ed ora che sono trascorsi moltissimi anni e i Minish sono entrati nella leggenda...

...la Principessa Zelda del Regno di Hyrule ha deciso di andare insieme all'amico d'infanzia, Link, alla festa Minish. C'è una leggenda nella terra di Hyrule secondo cui...

"Solo una volta ogni cent'anni si apre una porta segreta e i Minish fanno la loro comparsa."

Ora quel centesimo anno è arrivato e i festeggiamenti sono straordinariamente imponenti. Durante la festa, al Castello di Hyrule si terrà un torneo di lotta che rievoca le gesta degli eroi leggendari. Quest'anno il vincitore è un uomo di nome Vaati. Con gran facilità riesce a vincere il torneo, servendosi di forze e di mezzi che gli ardimentosi avversari non sono di grado di eguagliare. Ma nessuno sa nulla di questa misteriosa e losca figura.

Chi è Vaati in realtà? E che cosa starà tramando...?

Personaggi

Link

L'eroe della storia! Durante la sua visita alla festa annuale Minish insieme alla Principessa Zelda, suo zio gli assegna un incarico importante: consegnare al Castello di Hyrule la spada che verrà donata al vincitore del torneo di lotta.

Principessa Zelda

La Principessa del Regno di Hyrule, amica d'infanzia di Link. Si reca a casa sua per invitarlo alla festa Minish.

Ezelo

Una creatura misteriosa che si unisce a Link nel corso dell'avventura e che lo travolge con la sua parlantina. Sa essere un grande egocentrico ma ne sa una più del diavolo.

Vaati

Il vincitore del torneo di lotta al Castello di Hyrule. Apparso dal nulla, vince in maniera misteriosa la contesa. Nessuno in città conosce la sua vera identità. Che stia architettando qualcosa...?

Comandi di gioco

Durante il gioco, premi contemporaneamente START, SELECT e i pulsanti A e B per resettare il gioco.

Pulsante L

Fai la FUSIONE
Premi questo pulsante davanti a qualcuno o a qualcosa con dei FRAMMENTI DI GIOIA per fare la Fusione (pag. 119).

Seleziona uno schermo di livello inferiore
Premi questo pulsante da uno schermo di livello inferiore per spostarti da uno schermo all'altro (pagg. 111 e 112).

Pulsantiera di comando ✚

Spostati
Cammina in varie direzioni.

Spingi
Premi questo pulsante quando ti trovi davanti ad un blocco o ad una statua di pietra e spingila in avanti.

Salta in basso
Puoi saltare da un piano alto a un piano basso che trovi sottoterra o nei labirinti, a patto che non ci siano ostacoli. Tieni premuta la pulsantiera di comando ✚ nella direzione in cui vuoi saltare.

Modifica una selezione

SELECT

Parla con Egeyo (il cappuccio)
Ascolta quello che ha da dire Egeyo (il cappuccio).

START

Accedi ad uno schermo di livello inferiore
Accedi agli schermi che ti servono ad eseguire determinate azioni, come cambiare gli strumenti che stai usando, consultare la mappa o salvare il gioco (pag. 111).

Pulsante R

Pulsante dell'azione
Esegui azioni come PARLA, AFFERRA, ROTOLA e APRI (pagg. 113 e 114).

Seleziona uno schermo di livello inferiore
Premi questo pulsante da uno schermo di livello inferiore per spostarti da uno schermo all'altro (pagg. 111 e 112).

Pulsante A

Usa gli strumenti
Usa uno strumento che hai in dotazione.

Parla

Conferma una selezione

Pulsante B

Usa gli strumenti
Usa uno strumento che hai in dotazione.

Annulla una selezione

Come iniziare

Inserisci la cassetta di gioco THE LEGEND OF ZELDA™: THE MINISH CAP™ nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON). Premi START quando appare lo **schermo del titolo**.

Dallo **schermo di selezione file**, seleziona l'opzione LANGUAGE e premi il pulsante A. In questo gioco, puoi scegliere tra cinque lingue diverse (inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano). Scegli la lingua che desideri e premi il pulsante A per confermare.

Scegli un file

Il file che scegli nello **schermo di selezione file** (SCEGLI UN FILE) sarà quello che conterrà i tuoi dati di gioco. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare uno dei tre file e premi il pulsante A per confermare.

Scegli il nome del file

Se vuoi iniziare una nuova partita, scegli un file vuoto, premi il pulsante A per accedere allo **schermo di inserimento nome** (INSERISCI IL NOME). Da qui, potrai inserire un nome di massimo 6 lettere. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere ciascuna lettera e premi il pulsante A per confermare. Premi il pulsante B o ← per cancellare una lettera inserita. Dopo aver inserito il nome, seleziona FINE e premi il pulsante A. A questo punto, il nuovo file è stato creato.

Iniziare a giocare

Per iniziare a giocare, seleziona il file creato nello **schermo di selezione file**, premi START e il pulsante A per confermare.

Copiare un file

Puoi copiare un file salvato in un file vuoto. Dopo aver scelto il file, seleziona COPIA e premi il pulsante A per confermare. Accederai così allo schermo in cui puoi scegliere dove copiare il file usando la pulsantiera di comando ✚. Seleziona il file e conferma con il pulsante A.

Cancellare un file

Per cancellare un file con i tuoi dati di gioco salvati, scegli il file e seleziona CANCELLA. Premi il pulsante A per confermare la selezione oppure il pulsante B per annullarla e tornare allo **schermo di selezione file**. Se vuoi cominciare il gioco dall'inizio e hai tre file contenenti dati di gioco, devi cancellarne uno.

I dati di gioco cancellati non possono essere recuperati.

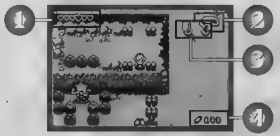
Impostare le Opzioni

Dopo aver scelto un file, premi il pulsante R per accedere al **menu delle Opzioni** (OPZIONI) e modificare la velocità della VISUALIZZAZIONE MESSAGGI e l'IMPOSTAZIONE LUMINOSITÀ. Dopo aver modificato le impostazioni, premi il pulsante A per salvarle. Puoi cambiare le impostazioni quante volte vuoi.

Schermi di gioco

Schermo di gioco

Su questo schermo puoi guidare Link (l'eroe) nella sua avventura.



1 Barra di Vita

Si svuota gradualmente ogni volta che subisci dei danni. Quando si svuota del tutto, il gioco finisce (pag. 118).

2 Pulsante dell'azione

Visualizza le azioni assegnate al pulsante R, a seconda della situazione in cui ti trovi (pagg. 113 e 114).

3 Strumenti

Gli strumenti che hai in dotazione al momento. L'icona sulla destra rappresenta lo strumento che hai assegnato al pulsante A, mentre l'icona sulla sinistra rappresenta lo strumento assegnato al pulsante B (pagg. 114 e 115).

4 Rupie

Il numero di Rupie (le pietre preziose usate come valuta hyliana) in tuo possesso. Il valore di una Rupia dipende dalla grandezza e dal colore.

Schermi di livello inferiore

Durante il gioco, premi START per mettere in pausa e per accedere agli schermi di livello inferiore. Usa i pulsanti L e R per spostarti da uno schermo all'altro. Premi di nuovo START per ritornare allo **schermo di gioco**.

STRUMENTI

1 Lista degli Strumenti

Lo strumento che vuoi usare può essere assegnato al pulsante A o al pulsante B. Puoi anche scegliere se selezionare nuovi strumenti o scambiare quelli in uso. Seleziona uno strumento con la pulsantiera di comando ✥ e poi premi il pulsante A o B per averlo in dotazione. Poi esci dalla **lista degli Strumenti** e ritorna allo **schermo di gioco** premendo START.

2 Strumenti in uso

Gli strumenti che hai in dotazione sono quelli che hai scelto nella **lista degli Strumenti**. L'icona sulla destra rappresenta lo strumento che hai assegnato al pulsante A, mentre l'icona sulla sinistra rappresenta lo strumento assegnato al pulsante B (pagg. 114 e 115).

3 Schermo di selezione

Premi il pulsante L o R per cambiare schermo e consultare la MAPPA e l'INVENTARIO (pag. 112).

4 SALVA

Seleziona SALVA e premi il pulsante A per salvare i progressi di gioco (pag. 117).

INVENTARIO

Controlla gli strumenti collezionabili che Link (l'eroe) ha raccolto.

1 Lista dell'Inventario

In questa lista vedi gli strumenti collezionabili trovati. Ad esempio, puoi controllare il numero di FRAMMENTI DI CUORE che hai raccolto.

Seleziona LE UNGHIE DELLA TIGRE (pag. 122) e premi il pulsante A per controllare le tecniche di spada (ARTE DELLA SPADA) che hai appreso.

Nella SACCA DEI FRAMMENTI puoi vedere i FRAMMENTI DI GIOIA che hai raccolto (pag. 119).

Schermo della Sacca dei Frammenti

Seleziona la SACCA DEI FRAMMENTI e premi il pulsante A per controllarne il contenuto. Premi il pulsante B per tornare all'INVENTARIO.

2 Schermo di selezione

Premi il pulsante L per accedere alla **lista degli Strumenti** (pag. 111) e il pulsante R per accedere allo **schermo della Mappa**.

3 Modalità Riposo e Salvataggio

Seleziona RIPOSO e premi il pulsante A per attivare la **modalità Riposo**. In tale modalità, il display si spegne per ridurre il consumo di batteria. Per uscire della **modalità Riposo**, premi contemporaneamente SELECT e i pulsanti L e R.

Seleziona SALVA e premi il pulsante A per salvare i tuoi progressi di gioco (pag. 117).

Schermo della Mappa

Questo schermo ti permette di visualizzare l'intera mappa. Per avvicinare lo zoom su un punto preciso della mappa, posiziona il cursore sull'area prescelta e premi il pulsante A.

Le azioni eseguite con la pulsantiera di comando ✚

Cammina

Cammina in una delle otto direzioni.

Salta in basso

Salta da un piano alto a un piano basso, a patto che non ci siano ostacoli.

Spingi

Prova a spingere ogni oggetto che trovi nei labirinti.

Rotola (pulsantiera di comando ✚ e pulsante R)

Premi il pulsante R mentre cammini per rotolare.

Nuota

Usa le Pinne di Zora per nuotare. Usa il pulsante A per nuotare più velocemente e il pulsante B per immergerti.

Azioni eseguite con il pulsante R

PARLA / LEGGI

Premi il pulsante R quando ti avvicini ad altri personaggi per parlare con loro. Puoi anche leggere i cartelli segnaletici e altri strumenti simili che si possono leggere. Usa il pulsante A, il pulsante B o il pulsante R e la pulsantiera di comando ✚ per far scorrere i messaggi visualizzati.

Il pulsante B può essere usato per farli scorrere velocemente.

SOLLEVA

Premi il pulsante R quando ti avvicini a dell'erba o ad altri oggetti per sollevarli.

PICCOLO o GRANDE

Arrampicati su una delle Entrate Minish e premi il pulsante R per rimpicciolirti. Quando sei piccolo, premi il pulsante R su una delle Entrate Minish per tornare alle dimensioni normali.

APRI

Quando trovi qualcosa che può essere aperto, il pulsante R eseguirà l'azione APRI.

AFFERRA (pulsante R)
TRASCINA (pulsante R con la pulsantiera di comando ✚)

Quando trovi qualcosa che può essere afferrato, il pulsante R eseguirà l'azione AFFERRA. Premi il pulsante R mentre tocchi l'oggetto per afferrarlo.
Poi premi la pulsantiera di comando ✚ nella direzione opposta per trascinare l'oggetto.

Mosse speciali

Azioni eseguite usando gli strumenti

Quando ottieni determinati strumenti, sei in grado di eseguire azioni speciali.

Il termine "pulsante" si riferisce qui al pulsante (A o B) che hai usato per avere uno strumento in dotazione. Alcune azioni non possono essere eseguite in determinate circostanze.

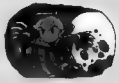
Aspirare / GIARA MAGICA

Se premi il **pulsante**, l'eroe aspirerà aria nella direzione in cui sta guardando. Dopo aver aspirato aria con la Giara magica, rilascia il **pulsante** per sparare nell'aria l'oggetto che hai risucchiato con la Giara.

Salta / MANTELLO DI BOK

Premi il **pulsante** per saltare. Quest'azione ti serve per superare trappole e per schivare gli attacchi nemici. Tieni premuto il **pulsante** per fare un salto più lungo. Se hai appreso la tecnica di spada corrispondente (pag. 122), puoi sferrare un COLPO IN VOLO mentre salti.

Scava / GUANTONI TALPA



Premi il **pulsante** per scavare nel terreno e nei muri che ti trovi davanti.
Ma fai attenzione: ci sono luoghi in cui non puoi scavare!

Illumina / LANTERNA

Se premi il **pulsante**, nella Lanterna si accenderà una fiamma che illuminerà chiaramente l'area in cui ti trovi. Premi nuovamente il **pulsante** per spegnere la fiamma. Puoi anche accendere il candeliere toccandolo mentre la fiamma nella Lanterna (fuoco) è accesa.

Corri / CALZARI DI PEGASO

Scegli una direzione con la pulsantiera di comando ✚ e poi tieni premuto il **pulsante** per correre. In questo modo, potrai correre finché il **pulsante** viene premuto. Se hai appreso la tecnica di spada corrispondente, puoi sferrare un COLPO IN CORSA mentre stai correndo.

Rovesciare / BASTONE SOTTOSOPRA

Premendo il **pulsante**, il Bastone emetterà un raggio turbinante. Questo raggio rovescerà tutto quello che incontra.

Strumenti

SPADA

L'arma principale usata dall'eroe
Usala per attaccare i nemici e per tagliare l'erba.

SCUDO

Ti serve per bloccare e respingere gli attacchi dei nemici. Alcuni nemici non possono essere sconfitti senza uno Scudo e in determinate situazioni è molto importante difendersi.

ARCO e FRECCE

Un'arma potente che ti permette di colpire i nemici da lontano, ma non ti serve a niente se hai finito le Frecce.

BOOMERANG

Usalo per colpire un nemico e lo immobilizzerai per un breve periodo di tempo. Puoi anche usarlo per prendere Rupie o altri oggetti che sono fuori dalla tua portata.

BOMBA

Premi il **pulsante** per piazzare una Bomba a terra. Usa il pulsante R per trattenere o per gettare ogni Bomba che hai piazzato.

OCARINA DEL VENTO

Se suoni l'ocarina, l'eroe verrà trasportato in un SEGNO DEL VENTO. Scegli una destinazione e premi il pulsante A per confermare.

AMPOLLA

Conserva alcune cose nell'Ampolla vuota così le puoi usare quando ti servono. Ne puoi portare al massimo quattro. Scegli quale Ampolla vuoi portare dalla **lista degli Strumenti** (pag. 111).

SACCA DEI FRAMMENTI

Un fardello utile in cui conservare i FRAMMENTI DI GIOIA che raccogli (pag. 119).

Una dritta...
Ci sono diversi modi per usare gli strumenti. Un'informazione utile, soprattutto se rimani bloccato nel bel mezzo dell'avventura.

Game over e salvataggi

GAME OVER

Il gioco termina quando esaurisci i cuori nella Barra di Vita. Quando termina il gioco, apparirà uno schermo in cui ti si chiederà se vuoi salvare i progressi nel gioco (SALVA o NON SALVARE) e poi appariranno le opzioni CONTINUA IL GIOCO o TERMINA IL GIOCO.

Salvare il gioco

Salvare dagli schermi di livello inferiore

Durante il gioco, puoi salvare i progressi di gioco dalla **lista degli Strumenti** (pag. 111) e dalla **lista dell'Inventario** (pag. 112). In questo modo, puoi salvare gli strumenti in tuo possesso e poi continuare a giocare.

Salvare quando vieni sconfitto

Quando vieni sconfitto e termina il gioco, ogni oggetto in tuo possesso sarà salvato. Inoltre, verrà salvato anche il luogo del gioco da cui ripartirai la volta successiva in cui giocherai.

Riprendere il gioco

Quando riprendi a giocare dopo aver abbandonato il gioco, non sarai in grado di ricominciare dal luogo in cui ti trovavi quando hai salvato. La Barra di Vita rimarrà intatta rispetto al punto in cui hai salvato il gioco.

Una dritta...
Se l'avventura prende una brutta piega, prova a riempire le Ampolle con determinate cose e portale con te per vedere cosa succede...

La Barra di Vita

Come leggere la Barra di Vita

La vita dell'eroe viene espressa sotto forma di cuori. Il numero dei cuori diminuisce ogni volta che subisci dei danni e il gioco termina quando non hai più nemmeno un cuore.

Recupera vita

Raccogli un cuore per recuperarla
Se i cuori diminuiscono, puoi recuperare un po' di vita raccogliendo un cuore.

Recupera vita trovando una Fata
Cattura una fatina per recuperare quattro cuori.

Recupera vita con una pozione
Sparso nel regno c'è un negozio che vende pozioni in grado di farti recuperare vita. Non puoi acquistare una pozione se non hai un'Ampolla vuota (pag. 116).

PORTACUORI e FRAMMENTI DI CUORE

La tua Barra di Vita si riempie quando ottieni un PORTACUORI. Raccogli quattro FRAMMENTI DI CUORE per avere un Portacuori. Puoi controllare il numero di Frammenti di Cuore che hai raccolto nell'INVENTARIO (pag. 112).

Frammento di Cuore

Portacuori

Frammenti di gioia e Fusione

Incastrare i Frammenti di gioia

In questo regno, troverai delle cose chiamate Frammenti di gioia, che si dice portino la felicità.

Pare che a volte, due Frammenti di gioia possano combaciare perfettamente. Se riesci a far incastrare due Frammenti di gioia avrai eseguito una FUSIONE. Si dice che chiunque riesca a far incastrare perfettamente dei Frammenti di gioia verrà inondato di un fiume di felicità.

Dove si trovano i Frammenti di gioia?

I Frammenti di gioia sono sparsi in tutto il regno. Ci sono diversi modi con cui puoi prenderli, ad esempio:

- tagliando l'erba
- prendendoli da altre persone
- cercando nelle casse del tesoro

Tenta la sorte con la Fusione

Quando ti avvicini a qualcosa o a qualcuno con cui puoi fare la Fusione, apparirà un cerchietto. Premi il pulsante L per accedere allo **schermo della Fusione**.

Cosa succede durante una Fusione?

Se ti riesce una Fusione, da qualche parte succederà qualcosa. Puoi controllare lo **schermo della Mappa** per vedere dove sono localizzati questi strani avvenimenti.

Una dritta...
Non sono solo le persone a poter fare la Fusione. Controlla attentamente in ogni luogo!

Labirinti

Labirinti e Mappe dei Labirinti

1 Mappa del piano

Mostra la pianta delle stanze nel livello in cui ti trovi e che hai visitato, ma se otterrai la MAPPA DEL LABIRINTO, potrai vedere tutte le stanze del labirinto.

2 Mappa del livello

Mostra il livello nel labirinto in cui ti trovi. Se hai una BUSSOLA, i livelli in cui si trovano i nemici principali saranno evidenziati con un teschio.

3 Strumenti del labirinto

Mostra gli strumenti del labirinto che hai ottenuto nei labirinti, come la MAPPA DEL LABIRINTO, la BUSSOLA o la GRANDE CHIAVE.

Strumenti nei labirinti

MAPPA DEL LABIRINTO

Dopo averla ottenuta, sarai in grado di vedere l'ubicazione di tutte le stanze nei labirinti.

BUSSOLA

Se l'hai trovata, potrai conoscere l'ubicazione dei nemici principali nei labirinti e delle casse del tesoro consultando la Mappa del Labirinto.

PICCOLA CHIAVE

Ti servirà per aprire porte nei labirinti. Sparirà dopo averla usata una volta.

GRANDE CHIAVE

È l'unico oggetto che ti permette di aprire le porte che portano alle stanze dei nemici principali.

Una dritta...
I labirinti diventano sempre più difficili man mano che il filo dell'avventura si dipana. Consultare la Mappa del Labirinto quando rimani bloccato è una nozione fondamentale nel tuo viaggio.

Sculture

In città c'è un atelier, chiamato NITEN, in cui si creano sculture. Puoi ottenere queste sculture giocando alla lotteria da NITEN. Sarai in grado di collezionare tutte quante le sculture?

CONCHIGLIE DEI SEGRETI

Per giocare alla lotteria, avrai bisogno delle CONCHIGLIE DEI SEGRETI. Per poter giocare, ti basta anche solo una Conchiglia dei Segreti, ma le probabilità di ottenere le sculture che ti mancano saranno direttamente proporzionali al numero di Conchiglie dei Segreti che punterai in una volta sola. Il numero di Conchiglie dei Segreti lo puoi controllare sulla **lista dell'Inventario** (pag. 112).

Tecniche di spada

Cosa sono le tecniche di spada?

In varie parti del mondo troverai dei mastri spadaccini del dojo di Cuordiferro. Insegneranno all'eroe una serie di tecniche di combattimento con la spada. Potrai vedere le tecniche di spada (ARTE DELLA SPADA) che hai appreso consultando LE UNGHIE DELLA TIGRE nell'INVENTARIO.

Ci sono un sacco di tecniche di spada da apprendere!

[0603/ITA/AGS-B]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE